Tam 180 Sayfa

Yılın En İyi Modu Dvd'de: The Elder Scrolls 4: Oblivion - Nehrim

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ocak 2011/01 I 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 39 I ISSN: 1307-8933



Azeroth Sonsuza Dek Değişti

>OGZ Oyun Ödülleri 2010 >Back To The Future >Zombi Külliyatı
>Vanquish >Battlefield Bad Company 2 Vietnam >Divinity 2 Dragon Knight
>Apache Air Assault >Harry Potter And The Deathly Hallows

KIBRIS FİYATI: 8.00 TL (KDV DAHİL)



EFSANE
BAŞLAMADAN ÖNCE
SAVAŞ BAŞLADI
20 OCAK 2011

Disney
TRON
EVOLUTION
THE VIDEO GAME

OYUN 3D
OLARAK PS3'TE
OYNATILABİLİR

TRON EFSANESİ
28 OCAK'TA SİNEMALARDA



www.disney.co.uk/tron



Games for Windows LIVE PlayStation Network PS3 PlayStation 3 PSP PlayStation Portable

©Disney. "PS", "PlayStation", "PS3", "PSN", and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company.



Editörün Günlüğü

YILLAR UÇAR, YAZI KALIR

2011'in ilk Oyungezer'ine hoş geldiniz. Hepimiz için çok mutlu ve özel bir sayı bu, nedenini yazıyı Serpil'e devrettiğim ilk paragrafta okuyacaksınız. Benim söylemek istediğim sevindirici haber, Kasım sayımızla birlikte Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi ve en çok satan ikinci bilişim dergisi payelerimizi geri almış olmamız. Biliyorsunuz sürekli satış rakamlarını gözünüze sokarak övünmeyi sevmeyiz. Ancak bir deneme yaptık Kasım sayımızda: Fiziksel bir promosyon vermeden (posteri saymazsak), sadece kaliteli editoryal içeriğe abanarak hedeflediğimiz satışa ulaşıp ulaşamayacağımızı görmek istedik. Gördük ki, kaliteli içeriğe hâlâ önem veriyormuşsunuz. Tamam, madem siz istediniz, bize de daha fazlasını hazırlamak düşer. Buyurun sevgili Serpil, söz sizde.

***

Bu ay derginin bitmesine günler kala, yazıları yetiştirmekten bile daha önemli bir şey oldu. 25 Aralık tarihinde biricik kel editörümüz Faruk evlendi. "İki elimiz tashihte de olsa geliriz" şeklinde, dergiye bir günlüğüne ara verip koşa koşa düğüne gittik biz de... Güliz ve Faruk'a, birlikte geçirilecek çok mutlu bir hayat diliyoruz.

Düğün bereketi midir bilmem ama sayfaları çevirdikçe sizin de fark edeceğiniz gibi bu ayın dergisi yine dolup taştı. Tuğbek'in Crytek ofisinden getirdiği taze haberler, 2010'un oyunlarını seçtiğimiz Yılın Ödülleri dosya konusu, Kinect ve oyunlarına yer verdiğimiz bir inceleme dosyası ve görmemişlik etmek istemediğim için tek tek saymayacağım bir sürü şey var içeride.

Bizim için güzel, heyecanlı, mutlu bir Ocak sayısı oldu bu. Umarız önümüzdeki 12 aylık dönem de sizler için öyle olur. 2011'den bir şeyler beklemek yerine, o şeyleri gidip almanız dileğiyle. Yeni yılın ilk Oyungezer'inden sevgiler...

Sinan & *Serpil*




25.11.2010
© DISNEY. NINTENDO Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Wii™

Sadece Wii'de





Disney
EPIC MICKEY

360drc

PC İNCELEME

KONSOL İNCELEME

DOSYA

ORGANİZE SANAYİ

129 TT ESPORTS CHALLENGER PRO
Thermaltake deyince aklınıza şık ve kaliteli kasalar, güç kaynakları geliyordu ya. Artık süper e-spor ürünleri de gelecek!

133 ASUS HD 6870 DIRECTCU 1GB GDDR5
ASUS HD 6870'i alın, overclock edin, soğutucu ekleyin, biraz da giydirin; işte size dillere destan bir ekran kartı.

136 PC'NİZDE KONSOL HAVASI
Dokuz takla atmadan, tuşlar arasında kaybolmadan, oyunun keyfine limon suyu sıkmadan kullanabileceğimiz bir kontrol cihazı arıyor gözlerimiz.

144 PAZAR YERİ
Ekonomik, İdeal, Süper sistem yetmedi, şimdi de Ütopik sistem!



EKRAN DIŞI

152 STARGATE UNIVERSE
Sessiz, sakin ama derinden ilerleyen bir dizi Stargate Universe. Bilimkurgu sevenler için iyi bir alternatif olabilir.

153 AYFER TUNÇ - YALAN YANLIŞ
Bir kitabın içine kaç tane hikâye sığdırılmış olabilir sizce?

156 SÖYLEŞİ: EXTRAMÜCADELE
Extramücadele insanların hayallerini ödünç alıyor ve onları sanat eserlerine dönüştürüyor.

158 SHURIKUROODO
İpek bu ay kayıp kılıçların peşinden giden büyülü bir hikâye anlatıyor, bize de Katanagatari'yi izlemek kalıyor.



bakmadan geçmeyin



88 KINECT OYUNLARI
Bilgisayar başında geçirilen yaşamın yan etiklerinden kurtulmaya çalışıyoruz.



128 EYEFINITY
OGZ FANTEZİ TESTİ: Bir, iki yetmez, daha fazla monitör! Kaan usta n'aptın sen?!



27 SPIKE VGA ÖDÜLLERİ
Oyun dünyasının oscar ödülleri diyebileceğimiz Spike VGA bu sene de sahiplerini buldu.

DOSYA

42

OGZ OYUN ÖDÜLLERİ 2010

Oyungezer ofisinde sıradan bir gün, ta ki saat 18.00'ı gösterene dek. "Kekini kapan gelsin" sloganıyla başlayan OGZ Oyun Ödülleri 2010, "canını seven koşarak kaçsın" sloganıyla bitti. Her sene olduğu gibi jüri tartışmayı yine tadında bırakmadı ve silahlar konuştu. Fotoğraf kameraları ve video kameraların sokulmadığı gecede şike ve hile iddiaları içinde yılın en iyi oyunları seçildi. Basına saldırı. FMK!

OYUN CANAVARI



112 GLORY OF THE CATACLYSM HERO REHBERİ
Neltharion yıllardır süren sessizliğini bozup Azeroth'u ortadan yarmış olabilir ama Eser'i kesseniz acımaz!

alizine wonderland 108

Kendini en iyi "dergi sanan" bölüm devam ediyor. Bu ay Will Wright'ı rahat bırakmışız. Konuk yazarımız ise Sina

PIXEL



170 HABERLER
Oyun dünyasının "babası" belliydi de, annesi de mi erkek? Nasıl bir kumpasa düştük?!

172 ÇAYLAKLARA SAYGI
Ay'a her baktığınızda onu hatırlayın... Iori Yagami!

174 SON JETON
Ne Unreal, ne Gears of War... EPIC Games'in ilk hit oyunu işte bu epik platform oyunuydu!

oyun indeksi

OGZ_DVD YILBAŞI AĞACININ EN TEPESİNE ASILAN DVD

NEHRİM: AT FATE'S EDGE

BAMBAŞKA BİR OBLIVION

Elder Scrolls IV: Oblivion için şimdiye dek yayımlanan en büyük modlardan biri olan Nehrim, Oblivion'ı adeta yeni bir oyuna çevirip size en az 50 saat sürecek bir macera sunuyor. Kurulum için yapmanız gerekenler sırasıyla şöyle:

1) Eğer halihazırda yüklü değilse, Oblivion için yayımlanan en son yamayı (v1.2.0416) yükleyin. Yama oyunun orijinal sürümü içindir, korsan sürümleriyle uyumsuzluk gösterebilir.

2) *NehrimInstall_1.0.7.5_EN.exe* dosyasını çalıştırarak modu kurun.

3) *NehrimUpdate_1.0.9.1_EN.exe* dosyasını çalıştırarak modu güncelleyin.

Yaşayabileceğiniz hemen hemen her problemin çözümü *Readme.txt* dosyasında anlatılmış. Yine de bir sorun yaşarsanız web sitemizdeki forumlarımız aracılığıyla bizden veya diğer okurlardan yardım alabilirsiniz.








Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- OGZ @ Madrid (Gran Turismo 5)
2- Gray Matter demosu
3- Keloğlan Matematik Ülkesinde
4- L.A. Noire videosu
5- Uncharted 3 videosu



THE SENSE OF CONNECTEDNESS

OYUNUN AMACI, AMACININ NE OLDUĞUNU ANLAMAK

Hayatınızın amacının hayatınızın amacını aramak olması gibi... Egonuzdan yola çıkan *kıvılcımları* beyninizin diğer bölümlerine iletmeye çalıştığınız bir oyun The Sense of Connectedness. Nöronların yönünü değiştirerek iletimin nereden nereye doğru gerçekleştirileceğini kendiniz belirliyorsunuz. Derken, beyninizin kuytu köşelerinde, beklediğinizden fazlasını buluyorsunuz... Çözmeniz bir hayli vaktinizi alabilir; özellikle de önceki birkaç cümleyi okumadıysanız.

The Sense of Connectedness'ın çok daha tuhaf bir yanı var ki, o da gerçekte yaptığını düşündüğünüz kişi tarafından yapılmamış olması. Geçtiğimiz ay aralarında anlaşan dört serbest yapımcının her biri, bir diğerinin oyununu kendi ismi altında yayınladı. Bu "maskeli balo" deneyini başlatan Alejandro Grilli, fikrin nereden geldiğini şöyle açıklıyor:

"Hayata bakış açım ile bencil arzularım arasında bir uzlaşma sağlamakta güçlük çekiyorum. Herkesin ve de her şeyin bir bütünün parçası olduğuna ve benlik algımızın normalde elimizden gelenin en iyisini yapabilmemiz için faydalı bir yanılgı olsa da, türümüz için kontrolden çıktığına, ve bencilliğin bir norm halini aldığına inanıyorum. Telif hakları yasası, kültür ve ekonomi alanındaki bencilliğimizin somut ifadelerinden yalnızca biri. Bu inancım, iyi olmak istediğim konularda iyi olmak, bir birey olarak tanınmak ve bir şekilde beğenilmek ihtiyacımla çatıştı. Sonuç olarak, kendi yaptığım bir oyun için başka birinin övgü alması düşüncesi aniden ilgimi çektiğinde aklımdan bunlar geçiyordu sanırım."

İnsanların nasıl tepki vereceklerini ve ortada bir yanlışlık olduğunu sezip sezmeyeceklerini görmek ve belki de en önemlisi, yapımcıların aldıkları övgü ve yergilerin bir başkasına ait olduğu gerçeğiyle yüzleşebilmeleri adına fazlasıyla zekice bir deney.






1 - Yeni bir karakter yaratın ve oyuna başlayın.


2 - Lütfen bekleyin...


3 - Lütfen bekleyin...


4 - Lütfen bekleyin...

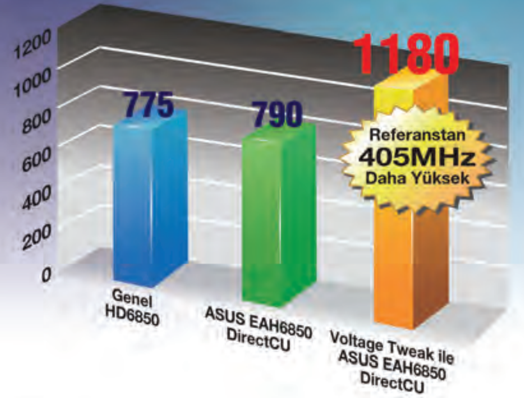
ASUS EAH6850 DirectCU serisi ekran kartı

Aksiyonun Soğuk Tarafına Geçin

%20* Daha Soğuk ve 790MHz'de Fabrika Overclocklu!



ASUS'a özel Voltage Tweak Teknolojisi, EAH6850 DirectCU'yu muhteşem soğutma sistemiyle referans performansa oranla %50* veya 405MHz* daha hızlı şekilde 1180MHz'e çıkartmanızı sağlar.



Oyun ve HD eğlence için AMD Radeon ekran kartının son nesli ile kendinizi hıza hazırlayın – tamamen yeni ve DirectX® 11 uyumlu ASUS EAH6800 Serisi geldi!

Bilgisayar grafiklerinizi gerçek 256-bit bellek, inanılmaz 1GB GDDR5 video RAM ve 790MHz çekirdekle hiç olmadığı kadar hızlandırma zamanı geldi.

EAH6850 DirectCU ile referansa oranla %20* daha soğuk bir operasyon sağlayan tamamen bakır ısı borularının doğrudan temasıyla özel bir soğutma işlemine sahip olacaksınız. Daha iyi soğutma; daha iyi performans, daha uzun ömür ve daha fazla overclocking güveni anlamına gelmektedir!



Bu kartın sağlamış olduğu güçle çalışan AMD Eyefinity çoklu ekran teknolojisi, daha derinlemesine bir oyun deneyimi için üç ekranla görüşünüzü genişletir. EAH6800 Serisi ayrıca AMD'nin 3D oyun ve multimedya teknolojisi HD3D'yi sunar. Yüksek çözünürlük ve yüksek 3D yenileme hızı ile oyun oynayın ve Blu-ray dahil istediğiniz videoyu seyredin. Sinema deneyimi artık bilgisayarınızda.

Ve sadece ASUS'un AMD ekran kartlarına eklediği diğer harika özellikleri unutmayın:

- Toz geçirmez fan daha iyi bir soğutma sağlarken, standart fanlara oranla %25* daha uzun ömre sahiptir.
- GPU Guard, ürünün son derece uzun ömürlülüğü için kart dayanıklılığını arttırır.
- Güçlü EMI koruması, sizi istenmeyen radyasyondan korurken, görselleri de net tutar.

Teknik Özellikler:

Model	EAH6850 DirectCU/2DIS/1GD5
Grafik Motoru	AMD Radeon HD 6850
Veri Yolu Standardı	PCI Express® 2.1
Video Belleği	1GB GDDR5
Motor Saati	790 MHz
Bellek Saati	4000MHz (1000MHz GDDR5)
Bellek Arabirimi	256 bit



*Sistem konfigürasyonu ve kullanımına bağlıdır. Sonuçlar farklılık gösterebilir.

OYUNGEZER ONLINE

WWW.OYUNGEZER.COM.TR



Tychus Findlay'in Dediği Gibi...

Hell, it's about time!

Oyungezer Online yepyeni yüzüyle sizi bekliyor

360drc



"Ömrünüzü yemeye geliyorum."
syf 26 >>



KÖFTEYİ DAYAMIŞLAR ABİLERE…
İsveç'ten mobilya ve köfte dışında da bir şeyler çıkabiliyormuş demek. Geçen ay bunu gördüm ben. Yahu arkadaş, şunca yıllık oyuncuyum böyle bir olay görmedim. Yurtdışından iki efsane geldi ülkemize, OGZ Online ve ESL sitelerimizden takip etmiş olmalısınız. İkisi de çok ama çok sağlam CS oyuncuları. Zamanında kazanmadık turnuva bırakmamış, inceden "celebrity" kıvamına gelmişler. Biz de ortaklaşa düzenlenen bir organizasyonla HeatoN ve SpawN'u ağırladık geçen ay. Bu adamların nasıl oynadıklarını ve özellikle bizim oyuncuların performanslarını gördükten sonra içim buruldu biraz. Tüm o online oyunlarda mangalda kül bırakmayan oyuncularımız geldi aklıma. Ne zaman online oyunlarda bir sesli sohbet ortamına denk gelsem herkes birbirine oyunu nasıl oynayacağını anlatıyor, patronluk taslıyor ama atı alan da Üsküdar'ı çoktan geçiyor kısacası. Adamlar artık oyun olayını aşıp sponsorları olan firmaya monitör tasarlar olmuşlar. Üsküdar'da değil, artık ata binip Taipei'ye varmışlar bile. Orası da uzak be kardeşim! Yetişilmez ki şimdi…

Biterken çalıyordu: Ted Nugent – Fred Bear

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard
2	Football Manager 2011	SEGA
3	The Sims 3	EA
4	Call of Duty: Black Ops	Activision
5	The Sims 3: Late Night	EA
6	The Sims 3: Ambitions	EA
7	Civilization V	2K
8	Fallout: New Vegas	Bethesda
9	Medal of Honor	EA
10	Starcraft II: Wings of Liberty	Blizzard

OFİS 2011

Ofise kedi geldi!

1- Saat gece 3.15 olmuş, nerelerdeydin sen?
Sizin de geyiğiniz hiç çekilmiyor bi' süreden sonra. Zemheri soğuğunu tercih ediyom ben de…

2- Senin de nereden çıkacağın hiç belli olmuyo ki ama!
Abi kediyim ben, olayım bu. Bütün hayatım şaşırtmak üzerine kurulu.

3- Ciğeri gördün mü şaşırtmaca gidiyo di mi?
Purrrrrrrrr…



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Yılbaşı ağacı

Yeni yılın yeni oyunları duyurulmaya başladı. 2011 içinde gerçekten uzun bir zamandır beklediğimiz oyunlara -epeyce bir bekleme süresinin ardından- kavuşuyor olacağız.

Titanların dönüşü

Blizzard'ın yeni MMO'sunun kod adı: Titan. Oyun hakkında hemen hemen hiçbir detay yok elimizde ancak kendisi "yeni nesil MMO" olarak anılmaya başlandı bile.

Ha şöyle

Bioware sonunda RYO'lar için en uygun platformun PC olduğunu yarım ağız da olsa açıkladı. İlk Dragon Age'in konsollarda neredeyse bir felakete dönüştüğünü görmüş olacaklar ki PC'lerdeki Dragon Age 2 gitgide konsol versiyonundan uzaklaşıyor.

Piyu Piyu

Geçen ay ofis kedimizi kaybettiğimizi yazmıştık. Ama bir hafta sonra, bu kez de Piyu Piyu belirdi kapımızda. Kahve içebiliyor, klavyeye kafayı yaslayıp uyuyor, olmadık saatlerde yemek yiyor. "Bizim gibi aynı" demeye gerek var mı?

Ne Black Ops'u yahu?

O senaryo, o buglar… Black Ops'un 2010 yılının FPS'si ödüllerini toplamasını garip karşılıyoruz. Tamam, belki daha iyisini -en azından geçen sene itibariyle- bulmak zordu ama Black Ops'un bu ödülü alması "ı-ıh" dedirtti bize.

Gözlerimiz seni aradı

Bu yılın sonlarına doğru yayınlanan tüm videolar arasında gözümüz bir Gears of War 3'ü, bir de Max Payne 3'ü aradı ama heyhat. Yıl bitmeden çıkabileceklerine dair ciddi şüpheler doğdu içimizde. Bir de Gears of War 3 için tam Kinect desteği düşünülüyormuş falan… Hey Allam!

Hâlâ çözülmeyen sorunlar

Geçen ay Black Ops'un PS3 versiyonunda yaşanan aksaklıklardan dolayı oyuncuların kazan kaldırdığını söylemiştik. Yayınlanan yamaya karşın sorunlar halen düzeltilememiş durumda. Üstelik benzer haberler PC oyuncularından da gelmeye başladı.

SpawN ve HeatoN aklımızı aldı

Geçen ay iki efsane CS oyuncusuyla birlikte yılın pro-gaming organizasyonuna imza attık ama Türk oyuncular olarak biraz da sınıfta kalmış olduk. Daha sıkı çalışmak lazım ki bire birde oynarken kafaya yine bıçak yemeyelim, değil mi?

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar





MAFYA KURBANI AİLE 2K'İN BAŞINI YAKACAK

1993 yılında mafya örgütlerini karşısına aldığı için, bu örgütlerden biri tarafından öldürülen gazeteci BeppeAlfano'nun kızı Sonia, Mafia 2 oyununun yasaklanması gerektiğini açıkladı. Aynı zamanda bir Avrupa Parlamentosu üyesi ve İtalyan Mafya Mağdurları Derneği başkanı olan Sonia, konuyu Avrupa Komisyonu'na taşıdığını ve işin ucunu bırakmayacağını da söyledi: "Oyun son derece sorumsuz bir şekilde gerçekçi bir mafya hikâyesi anlatıyor ve grafik vahşette sınır tanımıyor. 2K oyunu dağıtıyor olmasının sorumluluğunu yerine getirmeli ve oyunu bir an önce piyasadan çekmeli." Kesinlikle katılıyoruz Sonia'ya. Mario Puzo kitapları, Scorsese filmleri de aynı şekilde yasaklanıp toplatılmalı. Ya da 2K, hâlâ Universal ya da Paramount kadar büyük bir firma değil.

MAX'İ BEKLEYENLERE KÖTÜ HABER

Geçtiğimiz haftalarda yeni portföyünü yatırımcılarıyla paylaşan Take-Two'nun listesinde garip bir eksiklik çarptı gözümüze. Beklediğimiz tüm oyunlar ve planlanan çıkış tarihleri listede vardı; tek bir oyun hariç: Max Payne 3. Hatta takvim 2012 yılını kapsamasına rağmen Max Payne 3'ün adı listede geçmiyordu. Durum böyle olunca oyunun geleceği hakkında pek bir endişelendik biz. Neyse, biz Take-Two'nun listesini paylaşalım da gerisine siz karar verin:

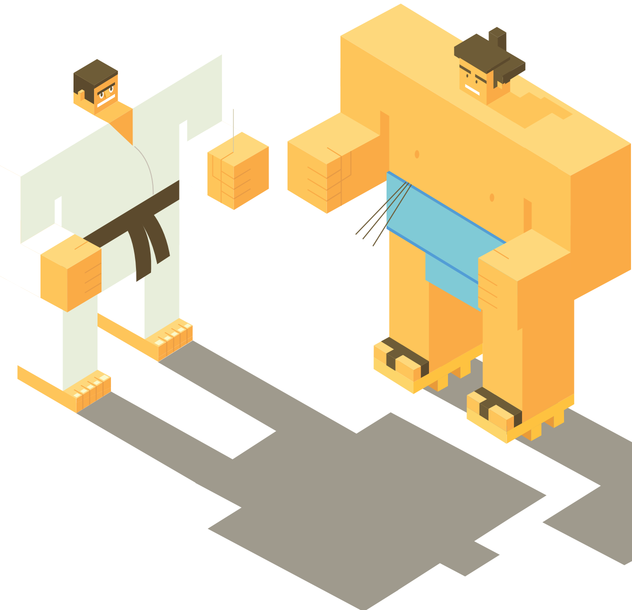
L.A. Noire: Bahar 2011
Top Spin 4: 2011'in son çeyreği
Duke NukemForever: 2011'in ikinci çeyreği
SpecOpsTheLine: 2012
XCOM: 2012
BioShockInfinite: 2012

Bu listeye bir de Max yakışmaz mıydı?



REKABET DAHA DA KIZIŞACAK

Black Ops'u oynadık. Kimimiz sevdi, bazılarımız nefret etti. Hepimiz West ve Zampella ayrıldıktan sonra Activision'ın yıldız oyuncusu haline gelen Treyarch'ın neler yapacağını merak ediyorduk. Elbette ki sadece biz değil, EA tarafındakiler de aynı merakın sahibiydi. Sular biraz durulduktan sonra EA patronu John Riccitiello doğru anı yakalar yakalamaz kılıcını çekip oyuna girişti: "Bizce Black Ops kesinlikle Modern Warfare standartlarında değil. Aslına bakarsanız Infinity Ward'un bıraktığı yerden Treyarch değil, biz devam edeceğiz ve bir sonraki 'büyük' FPS oyununu biz geliştireceğiz." Treyarch'ın, o neredeyse kusursuz olan Modern Warfare standartlarına yaklaşamadığını savunan Riccitiello, "90 ve üzerini hak eden bir oyun değil, ortalaması 80 olan sıradan bir FPS yapmışlar" diyerek Activision'a cevap hakkı vermiş oldu. Gelecek ay muhtemelen Bobby'nin elinde beyzbol sopasıyla EA ofisine girişini okuyacağız. Sevgili Activision patronu pek bir sever böyle tahrikleri.



> Just Cause'un filmi orijinal bir senaryo üzerine kurulu olacakmış. > Cataclysm'i ilk haftadan 149 saat oynayanlar varmış. > Move hem oyun, hem de satış anlamında >>



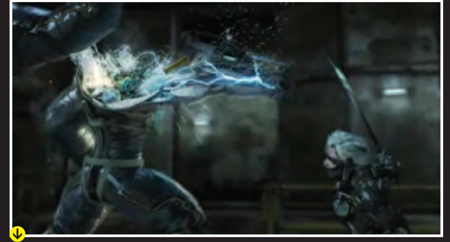
%50'ye varan İNDİRİM







KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Konami
Çıkış Tarihi: 2011
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Site: Konami.jp/MGSR



Raiden'ın yakın mesafeden acıması yok gibi duruyor. Yine de üzerine gelen kurşunlarla ne kadar anlaşabileceği belirsiz.

Kesim yaparken oyun bir süreliğine yavaşlıyor ve Raiden'ın kesim açısını kontrol edebiliyorsunuz.



METAL GEAR SOLID: RISING

KILIÇ GÖLGEYİ KESER Mİ? – ALİ SEZGİN

METAL GEAR SERİSİ söz konusu olduğunda benim aklıma gelen şey ne o sarsıcı öykü, ne muhteşem ara videolar, ne de oynanış elementleri. MGS'de beni asıl etkileyen daima sessizlik olmuştur. Pek çok oyunda, ortamda hiçbir sesin olmayışı kötü şeylerin başlangıcının habercisiyken burada durum biraz daha farklı sanki... MGS'de sessizlik oyuncuya düşünme imkânı verir. Sadece önüne çıkan düşmanı nasıl atlatacağını değil, hikâyenin kendisini nereye götürdüğünü ve neler olabileceğini de düşünür oyuncu. Bütün o karmaşanın ortasında, içinde kaldığı gemiden denize bakar bazen, bazense ormanda bulduğu narin bir çiçeğe. Metal Gear Solid Rising diyorduk, değil mi? Aslında MGS Rising'i bütün o huzur duygusunun tek bir sesle bozulması olarak açıklayabiliriz. Neredeyse her şeyi kesebilecek bir katananın, kınını dâhi yarmak istercesine açığa çıkarılışı... *(Ali'den beklenmedik derecede pastoral ataklarla karşı karşıyayız. Sessizlik istiyorum şimdi. – Faruk)*

Metal Gear Solid serisini takip ediyorsanız zaten biliyorsunuzdur; MGS 2'de ortalığı kırıp geçiren, hatta Snake'in yerine ana karakter olarak oyuna giren Raiden, Metal Gear Solid 4 ile beraber karizmasına karizma katıyordu. Oyun boyunca defalarca Snake'i ve dolayısıyla dünyayı kurtaran Raiden'ı Kojima-san da unutmamış ve yaptıklarının karşılığını karaktere kendi oyununu sunarak ödemeye karar vermiş.

BÖLÜNEREK ÇOĞALMAK BÖYLE OLMUYORDU GALİBA

Raiden ve katanasının başrolünde olduğu Rising'de gizliliğe yer yok. Her şeyin kesilebilir olduğu bir oyunda neden gizliliğe gerek olsun zaten? Hideo Kojima'nın onayıyla oyunun baş tasarımcılığını devralan Shigenobu Matsuyama, oyunun prensibini **"Kes ve Al"** olarak açıklıyor. Japoncaya Jan-Datsu olarak çevrilen bu sistemde olay her şeyin kesilebilmesinde yatıyor. Binalar, silahlar, insanlar, arabalar, aklınıza ne geliyorsa. Alma kısmıysa büyük ihtimalle Raiden'a bağlı olacak. Şimdilik olay tam açıklanmamış olsa da Raiden'ın çevredeki robotik askerleri keserek onların enerji ünitelerinden besleneceğini biliyoruz. Bunun haricinde, el bombaları başta olmak üzere, EMP bombaları, modern silahlar ve cihazlar gibi pek çok silahın da Raiden tarafından kullanılabileceğini belirtiyor Matsuyama.

Daha önce hiç MGS oynamadınız mı? Dert değil çünkü MGS Rising'in asıl hedef kitlesini oluşturuyorsunuz. Hideo Kojima seriye ait oyunlara devam etmeyi tercih ederken, Rising o veya bu nedenden dolayı MGS'den uzak kalmış oyunculara yeni bir şans vermek istiyor. Elbette seriye aşina olanlar MGS Rising'de pek çok küçük detay ve ek bilgiye denk gelecek ve daha fazla keyif alacaklar ama bu, geri plandaki koca seriyi bilmeyen oyuncuların boş boş bakınacağı anlamına gelmiyor. Sonuçta ortada bir evren var ve siz yokken de yaşamaya devam ediyordu. Hikâyenin merkezinde siz olduğunuz sürece, Bağımsızlık Bildirgesi'ne kadar her şeyi bilmeniz gerekmiyor değil mi ama?

MGS serisi zaten ciddi oyuncuları her zaman ödüllendiren bir yapım olmuştur. Nasıl MGS'de hiç yakalanmadan oyunu bitirmek önemliyse burada da hiç kimseyi öldürmeden hikâyenin sonuna gelmek önem taşıyor olacak. Önünüze gelecek askerlerin silahlarını keserek onları korkutup kaçırmak mümkün ama bu ciddi anlamda bilek kabiliyeti istiyor olacak. Görebildiğimiz kadarıyla düşmanları öldürmeden etkisiz hale getirmenin başka yolları da olacak. Çeşitli objeleri keserek düşmanların üstüne düşmesini sağlamaktan bindikleri aracı keserek sabote etmeye kadar alternatif cinlikler yapabileceksiniz.

"YILDIRIM HIZINDA AKSİYON"

Benim için MGS Rising'in en heyecanlı yanlarından biri Konami -ve çaktırmadan Kojima'nın- MGS evreniyle yapmak isteyip de şu ana kadar cesaret edemedikleri hemen hemen her şeyi oyuna eklemeleri olmuş. Zaten Rising'in kendisi de bu şekilde oluşmuş bir fikir. Raiden'ın başrolde olduğu bir aksiyon oyunu planlarken, her şeyi kesebilecek bir kılıç yaratma fikrinden buraya kadar gelmiş Konami. Bir de bunun üstüne adamlar hâlâ PlayStation Move ve Kinect desteğini deniyorlar. Eğer sistemleri düzgün çalışırsa hem Kinect'le hem de Move'la bu oyun çok can yakar, benden söylemesi. MGS Rising'in çıkmasına daha çok var ama odak noktası PlayStation ve gizlilik olmayan ilk MGS olarak o güne kadar üzerindeki ilgiyi hep canlı tutacağı kesin.



Kimyamız tutuyor mu?



Özel bıçakları olan bir arkadaşınız varsa ve yemek sektöründe değilse kaçın.





Raiden'ın ne kadar insan ne kadar robot olduğu MGS4'te tartışılmıştı ama yeni oyunda bunu daha yakından göreceğiz.





Yılan?
Yılan!
Yılaaaaan!



METAL GEAR SOLID RISING

ŞCR / Konami

Şaka mı yapıyorsunuz? Benden size tarihin en önemli oyun yapım stüdyolarından birini anlatmamı mı istiyorsunuz? 1978'den bu yana oyun üreten Konami, neredeyse her oyununun hit olmasıyla efsaneleşmiş firmalardan biri. Eskiden çoğu oyunu aynı stüdyo altında çıkarken artık çağın da gerekliliğiyle pek çok stüdyoyla beraber çalışıyor. O yüzden oyunlarında o eski "Konami kalitesi" olmamasına rağmen, önemli yapımları her zaman oyun tarihine yön veren oyunlar arasında yer almayı biliyor.

Contra (1987)
Bu dergiyi okuyan pek çok oyuncudan, daha yaşlı bir oyun olmasına rağmen hâlâ seveni çoktur Contra'nın. Avrupa'da Gryzor olarak da bilinen Contra çıktığı dönemin o kadar üstünde bir oyundu ki çıktıktan kısa bir süre sonra kendisini taklit eden sayısız oyun Atari salonlarını doldurmaya başlamıştı bile. SNES, Amiga ve pek çok oyun konsoluna çevrilen Contra hâlâ Konami'nin elindeki en önemli markalardan biri olmayı sürdürüyor.

Beatmania (1997)
O ayıla bayıla oynadığımız Guitar Hero ve benzeri oyunlar var ya? Konami aslında bu seriyi tam 1997'de başlatmıştı. Ritim oyunlarının babası sayılan Beatmania daha sonrasında Dance Dance Revolution ve Guitar Hero başta olmak üzere pek çok önemli serinin esin kaynağı olmayı başardı. Japonya'da pek çok oyun salonunda hâlâ oynanır Beatmania.

Metal Gear (1987)
Oyunculuk için çok hayırlı bir yıl olan 1987'de başlayan bir diğer önemli seri de Metal Gear olmuştu. Gizlilik tabanlı oyunların babası sayılan Metal Gear, belki günümüzde olduğu gibi saatler süren ara sahneler içermiyordu ama dönemine göre ağır konusu ve hikâye akışı ile çoğu oyuncunun dikkatini çekmesini bilmişti.

Sony'nin beklentilerinin üzerinde çıkmış. > Need for Speed: World'e dinamik gece/gündüz döngüsü geliyormuş. > Bulletstorm'un koleksiyon sürümünde Gears of War 3 beta >>

WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE

YEŞİL TSUNAMI GELİYOR – ALİ SEZGİN

"İmparator'un düşmanlarının korkusu çoktur, Keşfedilmekten, kaybetmekten, umutsuzluktan ve ölümden korkarlar.
Hepsinden öte en büyük korkuları da Space Marine'lerin gazabıdır."

Yanınızdaki "kardeşim" diyebileceğiniz askerlerin haricinde bilinen bütün evrenin size düşman olduğunu düşünün. Yine de korkmuyorsunuz çünkü biliyorsunuz ki İmparator'un da desteğiyle ne Necronların yeri kazan pençeleri, ne Tauların sensörleri, ne de yeşil dalga sizi durdurabilir. Sayısal üstünlükleri olmasa bile Space Marine'ler evrenin gördüğü en korkusuz ve disiplinli askerlerdir ve bunun karşılığını asla korkmamalarıyla alırlar. Şu an sayısız OrkWAAAAGH'ıyla oluşan yeşil dalga son gücüyle İmparator'un saflarına çarpmak üzereyken, dalgakıran görevi üstlenen bir Space Marine'in (SM) zırhında olmanın nasıl bir duygu olduğunu öğrenmeye zannettiğinizden de yakınsınız.

Warhammer 40.000 SM'de herhangi bir SM değiliz. İmparator'un en güçlü birliklerinden olan Ultramarines'in kaptanı olan Titus'un kontrolünü alıyoruz. Titus gerek zekâsı, gerekse savaş yetenekleriyle kardeşlerinin arasında bile göze batan bir asker. Warhammer 40.000 Space Marine'de çözülecek büyük bir gizem veya sonu olmayan bir macera da beklemeyin zaten. İmparator'un yumruğu olarak göreviniz basit: Orkları durdurmak. Sonu gelmeyecek Ork akınlarını durdurmak için tek bir cephede savaşmanın yetmeyeceğini tahmin edersiniz diye düşünüyorum. Kimisi havada, kimisi ork yuvalarının içinde pek çok cephede savaşmanız gerekecek. Space Marine'lerin bulunduğu her yerin eninde sonunda cepheye dönüşüyor olduğunu da düşünürsek işinizin hiç kolay olmayacağını söyleyebilirim.

FOR THE EMPEROR!
Oyunun gösterilen ilk bölümü Orkların ele geçirdiği Mechanicus Interruptus'ta geçiyor. Titus olay mahalline standart SM taşıma aracı olan Valkyrie'ler üzerinde gidiyor ki bu bile başlı başına bir olay. Hemen üzerimize Ork yağmaya başlıyor. "Havada Ork ne gezer?" demeyin. Rock-it Boyz'lar sırtlarına roketleri taktıkları gibi paldır küldür dalıyorlar hava birliklerine. Titus çevresindeki Valkyrie'ler teker teker alev alırken çaresizce Orkları indirmeye çalışıyor. Bir süre sonra kendi gemisi de hasar alınca Orkların ortasına doğru mecburi inişle oyun gerçek anlamda başlıyor.

Biraz olsun Gears of War'u gördüyseniz, aslında Space Marine yapı olarak size çok yabancı gelmeyecektir. Ortada yine kaslı bir adam var ve omuz üstü kamerasından eciş bücüş tipleri öldürerek ilerliyorsunuz. Fakat ortada tek bir fark var: Space Marine siper almakla uğraşmıyor. Belki karşısında daha güçlü bir rakip olsa farklı davranırlardı ama Orkların zayıf silahlarına karşı bir Space Marine'in düşmesinin tek yolu sayısal üstünlüğün çok abartılı şekilde Ork tarafına kaymasıdır zaten. Titus genel olarak SM'lerde yüksek rütbeli saha askerlerinin kullanmayı tercih ettiği testere kılıç ve tüfek ikilisiyle takılıyor. Yapımcılar oyunda ağır makineli tüfek Bolter başta olmak üzere pek çok silahı kullanacağımız konusunda bize söz veriyorlar. Sabırsızlanmadığımı söylersem yalan olur.

Space Marine'de yakın dövüşe girmek veya Ork'ları uzaktan avlamak tamamen oyuncunun inisiyatifine kalmış bir olay. Titus testeresiyle bile oldukça güçlü bir karakter. Zaten Orklar isimlerini hak edercesine sürüsüne bereket geliyor olacaklarından büyük ihtimalle şarjörünüz çoğu zaman onlar dibinize gelmeden hepsini öldürmeye yetmeyecek. İşte o andan sonra şenlik başlıyor. Gears of War'u kanlı veya rahatsız edici bulduysanız, Titus'un yakaladığı Ork'un bağırsaklarından canlı canlı kokoreç yapmasını, kılıcını her savuruşunda beraberinde parçalar götürdüğü düşmanlarını gördüğünüzde mest olacaksınız.


Etkili bir silah olmasına rağmen ağır ateş hızıyla Plasmarifle sadece ağır zırhlı düşmanlarınıza karşı kullanmak isteyeceğiniz bir silah olacak


Ork'lar sayıca üstün olmalarına rağmen bir Space Marine bölüğünün gerektiğinde bire karşı yüz kişiyle kapıştığı durumlarda bile haftalarca dayanması görülmemiş bir olay sayılmaz.

Warhammer 40K: Space Marine'in tam olarak bitmeden çıkmayacağını biliyoruz. Relic oyunun kabasını bitirmesine rağmen, Space Marine'in daha etkileyici ve daha ihtişamlı gözükmesi için varını yoğunu ortaya koyuyor. Bir strateji oyununa bile aksiyon oyunlarını aratmayacak dövüş animasyonları ekleyebilen bu adamların karşılarında gerçek bir aksiyon projesi olduğunda neler yaptığını görmek için gerçekten sabırsızlanıyorum.

ŞCR / Epic Games

Relic kendini defalarca kanıtlamış bir firma olmasına rağmen W40K: Space Marine kendilerinin ilk aksiyon oyunu olacak. Şimdiye kadar hep strateji oyunlarıyla adını duyuran bu grubun, bu kadar farklı bir oyunla ne derece başarılı olabileceğini biz de çok merak ediyoruz.

Homeworld (1999)
Relic'i dünyaya duyuran oyundu Homeworld. Ve pek çok oyuncunun ilgisini çekmekle kalmayıp kendisine ciddi bir oyuncu kitlesi yarattı. Homeworld 3 duyurulduğunda sevinç çığlıkları atacak oyunseverler arasında bizlerin de olduğunu tahmin edebilirsiniz.

Company of Heroes (2002)
Tam 2. Dünya Savaşı oyunlarından sıkılmaya başlamışken gelen Company of Heroes, değişik tarzıyla o kadar hoş bir oyundu ki ona kızamadık bile. Eğer ki bugün cephede askerlerin ciddi ciddi savaştığı, çığlıklar attığı oyunlar görüyorsak bunu kesinlikle Company of Heroes'a borçluyuz.

Warhammer 40K: Dawn of War (2004)
Dawn of War, fantastik strateji oyunlarını diriltmenin yanı sıra muhteşem dublajlarıyla beni kendisine hayran bırakan en önemli oyunlardan biridir. Dawn of War ile beraber öğrendiğimiz bir diğer şeyse Relic'inWarhammer'ın kurallarına tam olarak uymayıp, kendi hikâyesini anlatmayı tercih edişi oldu ki, Space Marine konusunda bu bizi endişelendiriyor.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: THQ
Çıkış Tarihi: 2011
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Site: Spacemarine.com



Kimyamız tutuyor mu?


Bir testereyi kılıç olarak kullanmak insanlığın en büyük buluşu olabilir.




Mantar deyip geçmeyin. Ork ve Goblin'lerin büyük dedesine bakıyor olabilirsiniz.




İmparator. Bunun Warhammer'da olanı tek bir düşüncesiyle beyninizi patlatabiliyor o kadar...







AYNI İPTE İKİ CAMBAZ...

…dediğimize bakmayın. Sonuçta ortada ilginç bir karşılaştırma var. Aynı cümlede kullanılan iki oyunsa Conduit ve… öhrm… GTA. Bildiğiniz gibi The Conduit yüksek vaatlerle gelip hepimizi hayal kırıklığına uğratmıştı. Wii'nin hardcore markası olacak ve Modern Warfare'e kafa tutacaktı ama Mario'nun bıyıkları arasında kaybolup gitti maalesef. Oyunun yapımcısı Kevin Sheller bizden daha iyimser olsa gerek, The Conduit'in çıkış sürecini ve başarısızlığını GTA'nın ilk günlerine benzetti. "İlk iki GTA oyununu kimse bilmiyordu. Üçüncü oyuna kadar GTA hiçbir oyuncuya heyecan vermemişti. Biz de ilk oyunu kendimiz için bir alıştırma safhası olarak kabul ettik. Bundan sonra neler olacağını hep birlikte göreceğiz." Bak Kevin. Sana iki çift lafım var. Koskoca oyun yapımcısı olmuş, Nintendo'yla anlaşmışsın. Ama keşke DMA Design'ı (şimdiki Rockstar) değil, Retro Studios'u falan örnek alsaydın. En azından Metroid'e "yaklaşma" şansın olurdu.



BIOWARE'DEN PS3 KULLANICILARINA BÜYÜK KIYAK

2010'un Xbox 360'a özel en iyi oyunu Mass Effect 2 seçildi. Gelin görün ki bir anda PlayStation kullanıcılarını sahiplenmeye karar veren Bioware (varın dönen dolarları hesaplayın), MassEffect 2'nin PS3'e geleceğini açıkladıktan sonra en büyük güzelliğini yaptı ve Mass Effect 2'nin PS3'e özel olarak Mass Effect 3 motoruyla geleceğini açıkladı. Nasıl yani? Şöyle: Bioware, Mass Effect 2'nin tüm buglarını gideriyor, ardından bazı geliştirmeler yapıyor (gezegen taramasını geliştirmek gibi) ve tüm oyunu geliştirilmiş Mass Effect 3 grafik motoruna aktarıyor. Ayrıca Blu-ray'in yüksek kapasitesi sayesinde oyun içinde disk değiştirmeye gerek kalmayacak. Dahası da var… Biliyorsunuz ilk Mass Effect asla PS3 için çıkmayacak. Bunu da göz önünde bulunduran Bioware, interaktif bir çizgi-roman ile ilk oyunun hikâyesini PS3 kullanıcılarına anlatacak. Romanı okurken bazı büyük kararları oyuncular verecek ve tüm bu verilen kararlar Mass Effect 2'ye aktarılabilecek. Gelin siz bu haberi, haber olarak değil, küçük bir ilk bakış olarak okuyun. Haber değeri taşıyan kısmıysa Sony'nin, Microsoft'a büyük golü olarak kalsın.



BİZE DE GEL NOEL BABA

Yılbaşında Sony, Noel Baba'yla anlaşmış olacak ki İrlanda'nın başkenti Dublin'in bazı noktalarına hediye paketi halinde PS3 ve PSP'ler bırakmış. Tamamen rastgele seçilen 12 noktaya bırakılan paketler ancak dikkatli gözlerin seçebileceği şekilde yerleştirilmiş. Haberi yazdığımız sıralarda geriye sadece dokuz paket kalmıştı. Ama paketin güzelliğine bakar mısınız: PS3 konsol, Move başlangıç paketi, PSP ve birkaç seçme oyun… Facebook'ta PlayStation İrlanda fan sayfasında bu paketlerin yerleriyle ilgili birtakım ipuçları da vardı ancak biz bu satırları yazana, siz de okuyana kadar tümü sahibini bulmuş olacak. Antalyalı Noel Baba! Sözümüz sana: Ne işin var ta Dublin'lerde… Bak burada havalar daha açık, geyikleri daha rahat sürersin… Böhü!

EN ÇOK OLMAK İSTEDİĞİNİZ OYUN KARAKTERLERİ

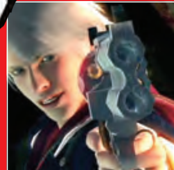
Demek ki her oyungezerin gönlünde yatan bir aslan varmış. Dükkânı açtığımız günden beri Casting Ajansı dâhil en çok ilgi gösterdiğiniz konu bu oldu. Aranızdan Larry olmak isteyen bile çıktı, o derece yani. Furkan Atıl, Burak Koru, Can Yurtlak, Işıl Gören, Çağatay Yozgat'a teşekkür ederim. Semih (Etiğ), Superman'i kaldırdım, kusura bakma. O kadar sıkı örneklerinin arasından bunu son derece gereksiz bulduğumu söyleyeyim yani. Tüm 360drc departmanlarına katılımın o kadar yoğun ki çok daha iyisini yapabileceğini biliyorum. Gelecek ayın EN'i: EN çok kiminle oyun oynamak isterdiniz? Adres aynı: faruk@oyungezer.com.tr



5 Desmond Miles (Assassin's Creed): Bu kadar ilginç bir sülaleden gelmek yetmiyormuş gibi bir de Haçlı Seferleri'ydi, Rönesans'tı derken atalarıyla tanışıp merak gidermek ne kelime, bunları bizzat yaşıyor olmak herhalde eşi benzeri bulunmaz bir deneyim olurdu. Ezio ve Altair'in sahip olduğu, müteakip oyunlardaki karakterlerin de açığa çıkaracağı yeteneklerin hepsini bünyede toplamak da cabası. *Yusuf Evrim Kılıç*



4 Geralt of Rivia (The Witcher): Mutasyon geçirmişim, Julian Assange gibi platin saçla ortalıkta dolaşıyorum ki bu bile dikkat çekici olmaya yetiyor, bir de profesyonel bir avcı olmam beni aranan adam haline getirmiş. Yaratıcı merci bir de bunun üstüne eşsiz zihinsel ve fiziksel güç, laf yapan bir ağız ve karizma ekleyivermiş; bu sayede bayanları da peşime takmış. Daha ne isteyeyim, belamı mı -ki o da hiç eksik olmuyor! *Yusuf Evrim Kılıç*



3 Nero (Devil May Cry): Benim en çok olmak istediğim oyun karakteri Devil May Cry 4'ten tanıdığımız Nero. Cesur, güçlü ve Dante'den daha cana yakın. "Neden Dante değil de Nero" diye soruyorsanız hemen cevaplayayım; Dante de Nero gibi cesur ve güçlü ancak Nero gibi centilmen (Trish dahil sayısız dost kadına silah çekmişti) ve aşk konusunda cesur değil. Nero ise sevgilisi Kyrie'ye karşı evet, ilk başta utangaçtı ancak oyunun sonunda Kyrie'nin değerini anladı ve tam bir şeyler olacakken iblisler bu güzel olayı böldü. Ama Trish'le Dante'den, birlikte sayısız badire atlatmalarına rağmen bir yakınlık göremedik. Güç, cesaret ve en önemlisi romantizm gibi meziyetlerinden dolayı ben Nero olmak isterdim. *Yavuz Kürtünlü*



2 Anlatıcı (Trine): Oyundaki karakterlerden biri olarak sayılmasa da, çok başarılı bulduğum anlatıcı, bölüm tasarımlarıyla, atmosferiyle ve orkestral müzikleriyle beraber mükemmele yakın duran bu oyunu eksiksiz tamamlayan önemli bir parçaydı. Anlatma konusunda pek iyi olmamamın, karakterlerden biri değil de anlatıcı olma isteğimde önemli bir etkisi olduğunu düşünüyorum. *Semih Etiğ*



1 Joker (Arkham Asylum): Joker olmayı isterim. Çünkü gelmiş-geçmiş en büyük karakterdir benim gözümde. Ve de ilk defa bir palyaçoyu beğendim diyebilirim. Fazla söze gerek yok aslında: O, Batman'i olması gereken yerde, gölgede bırakan adam. *Semih Etiğ*

War'un özel sürüm kutusu bambudan! > İngiltere'de oyunlara zam geliyor. Kesin bize de yansır. > Xbox 360'ın değiştirilebilir kapakları üretimden kesin olarak kaldırılmış.



Seven Islands



KONSOL ALIŞKANLIKLARI

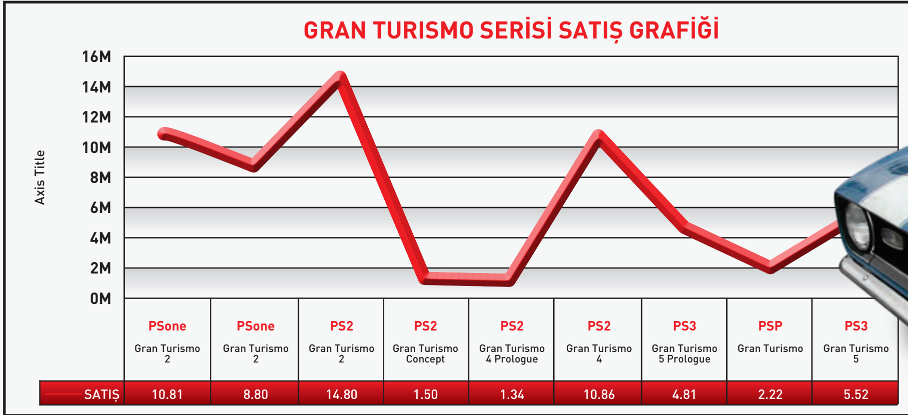
Geçtiğimiz ay ilginç bir araştırma çarptı gözümüze. Piyasadaki konsolların karakterlerini ve kimlerce neden tercih edildiğini ortaya koyan bu araştırmada her üç konsol da farklı özellikleriyle ön plana çıktı. Tahmin edebileceğiniz gibi en çok online oynanan konsol Xbox 360. Hem de büyük bir farkla: Xbox 360'ta online olarak oyun oynama oranı %28. PlayStation 3'te bu oran %19'a düşüyor. Wii'deyse sadece %12. Fakat tam tersi bir şekilde Netflix ve iPlayer gibi servislerden en çok yararlananlar da Wii kullanıcıları, hem de %20 gibi bir oranla. PlayStation kullanıcıları zamanlarının %9'unu, Xbox 360 kullanıcılarıysa %10'unu bu servisleri kullanarak geçiriyorlar. Ancak iş film izlemeye geldiği zaman bu kez de PS3 ağır basıyor. PS3 kullanıcıları zamanlarının %27'sini Blu-ray ya da DVD izleyerek geçirirlerken, bu oran Xbox 360'ta %11'e kadar geriliyor. Ama aynı çalışma gösteriyor ki konsollar üzerinde offline oyun oynamak halen online modları büyük farkla geride bırakıyor. Üç büyük konsolun kullanıcıları da ağırlıklı olarak tek kişi oynamayı tercih ediyorlar.

AYIPTIR ACTIVISION

Efe Gürtunca adlı okurumuzdan ilginç bir e-posta aldık bu ay. Efe epeyce sıkı bir online FPS oyuncusu. Haliyle Black Ops'a da çıktığı gibi dalmış ve epeyce bir aşama kaydetmiş. 27 Kasım'ı, 28 Kasım'a bağlayan gece ertesi gün başına geleceklerden habersiz bilgisayarını kapatıp uykuya dalmış. Ertesi gün Steam hesabının başına oturduğunda bir de ne görsün; Prestige 3, Level 38 olan hesabı, 89 saatlik oyun süresi tamamen sıfırlanmış. Her bilinçli oyuncunun yapacağı gibi güzelce bir ticket açıyor ve Activision yetkililerine yolluyor şikayetini. 28 Kasım'dan 2 Aralık'a kadar Activision servis elemanlarıyla konuşuyorlar durumu. Ancak 2 Aralık'tan sonra hiçbir açıklama yapmadan bir anda ses soluk kesiliyor ve Efe maillerine cevap alamamaya başlıyor. Aralık ortasına kadar hemen her gün sorunun giderilmesi adına Efe'nin yaptığı tüm çağrılar sonuçsuz kalıyor. Canım emekler boşa gidiyor.



NELER ETMİŞSİN POLYPHONY



	PSone	PSone	PS2	PS2	PS2	PS2	PS3	PSP	PS3
	Gran Turismo 2	Gran Turismo 2	Gran Turismo 2	Gran Turismo Concept	Gran Turismo 4 Prologue	Gran Turismo 4	Gran Turismo 5 Prologue	Gran Turismo	Gran Turismo 5
SATIŞ	10.81	8.80	14.80	1.50	1.34	10.86	4.81	2.22	5.52





Faruk



Mass Effect 2 (PS3)



ÇOK SABIRSIZIZ BİZ!

Eski vs. Yeni: Bir şekilde oynayamamış olanlar için Mass Effect 2'nin PS3 çıkışı büyük fırsat olacak. Ayrıca oyunun tüm platformlar arasındaki en iyi deneyimi sunmasını bekliyorum.
Oyun motoru: Mass Effect 2, yeni oyunun motoruyla birlikte gelecek. Bu sayede yeni oyunun nasıl görüneceğine dair bir fikir sahibi olacağız.
Hatasız: Oyun PS3'e port edilirken birkaç kez daha elden geçirildi. Oyun içindeki hatalar en aza indirildi.
Dolu içerik: İlk Mass Effect'i bitiremeyenlerden misiniz? Dert etmeyin! Bioware bu yeniden yapım için etkileşimli bir çizgi-roman çıkaracak ve okurken önemli kararları bize aldıracak. Bu sayede ikinci oyunu kararlarımızla şekillendirebileceğiz.
İndirilebilir içerik: Oyun PS3'e, daha önce çıkmış indirilebilir içerikleriyle eksiksiz bir paket halinde gelecek.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



İlan ediyorum artık. Bu köşe resmen Emre Sümer'indir oyungezerler. Onun kadar nokta atışı yapan çıkmıyor aranızdan maalesef. Buyur Emrecim, söz sende.



1) Legend of Mana (1999)
Orijinali: "People don't come here often."
Meali: "Sık sık insanlar buraya gelmezler."
Demek ki: Yalnızlıktan beyni erimiş elemanın. Onun için "gelmemek" sık sık yapılan bi' aktivite haline gelmiş çoktan.

2) Mighty Final Fight (1993)
Orijinali: "Thank you for your playing"
Meali: "Senin oynadığın için teşekkürler"
Demek ki: Başkası oynamış olsa valla ağzımı bile açmam. Ama senin yerin ayrı bende. Başkası oynasa da kıymeti yok.



3) World Heroes (1992)
Orijinali: "I'm praying for a healthy battle."
Meali: "Sağlıklı bir dövüş için dua ediyorum"
Demek ki: Hadi kazasız belasız hayırlı dövüşler. Dövüşünüz rast gitsin.



Şimdi

İngilizce Zamanı



English Time 1998 yılından bu yana İngilizce eğitimi veren bir dil okuludur. Türkiye`nin ulusal ve uluslar arası düzeyde kabul gören ve ödüler alan tek Türk Dil Okulu olma özelliğine sahip olan English Time 2009-2010 eğitim yılı itibariyle 15 merkez noktadaki şubeleriyle hizmet vermektedir. English Time`ın 10 şubesi İstanbul`da yer almaktadır. Bunlar sırasıyla ; Şirinevler, Bakırköy-1, Bakırköy-2, Kadıköy-1, Kadıköy-2, Kadıköy-3, Taksim, Mecidiyeköy, Beşiktaş-1 ve Beşiktaş-2 şubeleridir.İstanbul dışında Ankara ve İzmit'de de şubelerimiz bulunmaktadır. Yurtdışında ilk Türk sermayeli dil okulu olma özelliğine sahip olan English Time`ın Londra, Toronto ve Las Vegas`da da şubeleri bulunmaktadır. Şimdiye kadar toplamda 100 binin üzerinde mezun vermiştir ve bu sayı her geçen gün hızla artmaktadır.

ENGLISH TIME

DİL OKULU & YURTDIŞI EĞİTİM DANIŞMANLIĞI

www.englishtime.com



ISLANAN BAKLALAR...

Her yıl Spike ödüllerini en az büyük oyun fuarları kadar heyecanla bekler olduk (zaten en büyük oyun organizasyonlarından birine dönüşmüş durumda). Firmalar sır gibi sakladıkları oyunlarını, Oscar törenlerini aratmayan gösterilerle şölene dönüşen Spike'ın gazıyla patlatıyorlar. Bu yıl da bir istisna olmadı. Uzunca bir zamandır beklediğimiz oyunların yeni görüntülerini ve bir süredir duymayı beklediğimiz oyunların da ete kemiğe bürünmüş hallerini görme şansı yakaladık. Gözlerimiz kamaştı, heyecan yaptık. Kekelersek kusurumuza bakmayın. Bu arada aşağıdaki devam oyunlarının bilgileri, önceki oyunlar hakkında spoiler içerebilir. Bilginize…

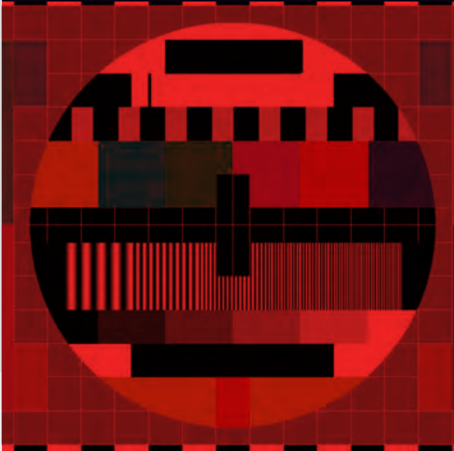
Önce deliler gibi beklediğimiz aşağıdaki oyunlara bir bakış atalım. Sonra da video oyun ödüllerinin sahiplerini bir hatırlayalım.



PROTOTYPE 2

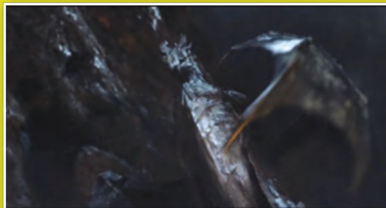
İlk oyun karışık hisler yaşatmıştı bize… Prototype vaat ettiği her şeyi aşağı yukarı yerine getirmeyi başarmıştı ama bir şeyler de eksikti. Hem de önemli bir şeyler… Oyun, çıkmadan önce yarattığı gündemi, çıktıktan sonra yaratamamıştı ve sanıyorum bitirildikten sonra hatırlanmayan oyunlar listesine kafadan giriş yapmıştı. Prototype'ta Alex Mercer adlı bir bölüm sonu canavarını kontrol ediyorduk hatırlarsınız. Prototype 2, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Şehir halen ordu tarafından sıkıyönetim altında tutuluyor. Fakat bu kez karşımızda biyo-silahlardan daha fazlası olacak. Çivi çiviyi söker misali, Alex'i durdurmak için çavuş James Heller da Alex gibi bir Blacklight silahına dönüştürülüyor ve Alex'in peşine yollanıyor. New York biraz daha dağılacak kısacası. Oyun hakkında pek fazla bilgimiz yok. Sadece 2012 içinde çıkacağını biliyoruz. Dünyanın sonu gelmeden çıkar herhalde…


Not: Görseller ilk oyundandır.



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Kabul edin, bu adı her duyduğunuzda yüreğiniz ağzınıza geliyor. Sonunda birkaç nota ve bir logoyla bir senelik malzememizi aldık. Bu aynı zamanda Oblivion'u hâlâ oynamamışlar için son bir sene anlamına geliyor çünkü oyunun çıkış tarihi de açıklandı aynı zamanda: 11 Kasım 2011. Skyrim, yepyeni bir oyun motoruna sahip olacak ama teknik anlamda Fallout 3'ten de bazı özellikler taşıyacak. Daha fazla cümle için sonraki sayıları bekleyiniz. Ühü…





UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

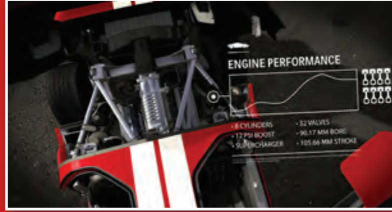
Drake derken yanlış anlaşılmasın, Nathan'dan değil, babasından söz ediyoruz. Victor Sullivan ve Nathan, Sir Francis Drake'in izlerini takip ederek kendilerini Rubülhali çölünde bulacakları bir maceranın içinde bulacaklar. Yapımcılar senaryo hakkında ser verip sır vermiyorlar ancak hikâyenin T.E. Lawrence'ın arkeoloji günlerinden başlayacağını işittik. Oyunun kreatif direktörü Amy Hannig özellikle teknik özellikler ve multiplayer üzerinde çok çalıştıklarını söylüyor: "Kum, ateş ve su gibi animasyon anlamında son derece güç teknik konularda harika işler çıkardık. Senaryo aktarımı ve karakterler hakkında zaten çok iyi işler başarmış bir ekibimiz var. Ancak asıl bomba ikinci oyuna göre çok daha genişletilmiş multiplayer modlarda patlayacak." Mecnun olup çöllere düşme vakti 1 Kasım 2011'dir oyungezerler, itinayla bekleyiniz.



BİR YANIMIZ ELDER SCROLLS V: SKYRIM, ÖTE TARAFIMIZ KRATOS'LU MORTAL KOMBAT, SAĞA DÖNÜNCE MASS EFFECT 3, SOLA BAKINCA YENİ RESISTANCE... VE HÂLÂ TEPEDEN YAĞMAYA DEVAM EDENLER...
SPIKE BU YIL RESMEN KENDİNİ AŞTI.

MASS EFFECT 3

Eski save dosyalarınızı atmayınız çünkü üçlemenin son bölümü yaklaşıyor. Mass Effect 3 ilk iki oyundan taşıdığınız tüm kararlarınızı, oyuna yedirecek ve Komutan Shepard'ın hikâyesine noktayı koyacak. Spike'ta yayınlanan yeni video, serinin hayranlarının birkaç gözyaşı damlasına sebep olmuştur sanırız, zira işler dönüp dolaşıp dünyaya gelmiş durumda. Westminster Sarayı'nın önünde yardım isteyen bir İngiliz askeri, son imdat çağrısını yapıyor: "Biraz daha gecikirseniz, kurtarılacak bir dünya kalmayacak." Biz de dünyayı kurtaracağımız son bölüme doğru hazırlanıyoruz artık, her ne kadar önümüzde daha bir sene olsa da…



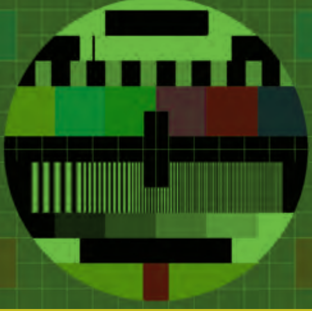
FORZA MOTORSPORT 4

Bazen konsol firmaları arasındaki rekabetin bir poker masasında geçtiğini düşünüyoruz. Gran Turismo 5'in piyasaya sürülmesinin hemen ardından Forza Motorsport 4 ve yeni özellikleri duyuruldu. Açıkçası Microsoft'un eli de en az Sony kadar güçlü gibi çünkü FM 4, Kinect'e tam uyumlu olarak geliyor. Peki, bir sürüş simülasyonu olan FM, Kinect'ten nasıl faydalanacak? Aslında bakarsanız sürüş dinamiklerinin Kinect'e nasıl yansıtılacağını bilemiyoruz. Zaten iflah olmaz sürüş hastaları oyunu düzgün bir direksiyon setiyle oynamayı tercih edecektir. Ancak Kinect kullanımıyla alakalı olarak Microsoft'tan sunulan açıklama çok daha anlamlı. Araçları modifiye ederken, Kinect'i kullanabilecek ve parçaları bir kontrol cihazı olmadan söküp takabileceğiz. Yine garajın içinde Kinect'in yardımıyla dolaşabilecek, hatta aracın içine de binebiliyor olacağız. Heyecanla beklemek için gayet yeterli sebepler bizce.



inSANE

Sinema ve oyunların hastalıklı ilişkisini yakından takip ediyorsunuzdur. Genelde çarpık ve garabet sonuçlara sebep olan bu aşk belki de ilk kez mutlu bir şekilde sonlanabilecek. THQ, Volition ve Guillermo Del Toro'nun işbirliğiyle bir üçleme olarak düşünülen inSANE, 2013'ten önce piyasada olmayacak ancak şimdiden bir gündem yaratmaya başladı. Del Toro'ya göre bu seri, oyuncuları daha önce yaşamadıkları bir deneyimin içine sokacak ve her adımda ahlak değerlerini ve gerçekliklerini sorgulamalarına neden olacak. Oyun survival-horror türünde ve uzunca bir zamandır bu türün gerçekten hakkını veren pek az oyunla karşılaştık. 2013'e kadar da göremeyeceğiz gibi…





BATMAN: ARKHAM CITY

Oyunla ilgili neredeyse tüm detayları geçen aylarda dergimizde okudunuz fakat Spike'ta gösterilen son video oyunun temasıyla ilgili bildiklerimizi sorgulamamıza neden oldu. Hatırlarsınız ilk oyun, çizgi-romanlarda yaratılan Batman karakterine daha yakındı. Bu kez Nolan'ın filmlerinde tutturmaya çalıştığı gerçekçilik çizgisine yaklaşmış oyun. Zaten videonun sonuna kadar da Arkham City hakkında bir şeyler izlediğinizi anlamıyorsunuz. İşin bir de multiplayer kısmı var tabii… Kuşların söylediğine göre oyunda hem co-op, hem de karşılıklı olarak oynayabileceğiniz multiplayer modlar bulunacak. Batman'in yanına, Catwoman belki?





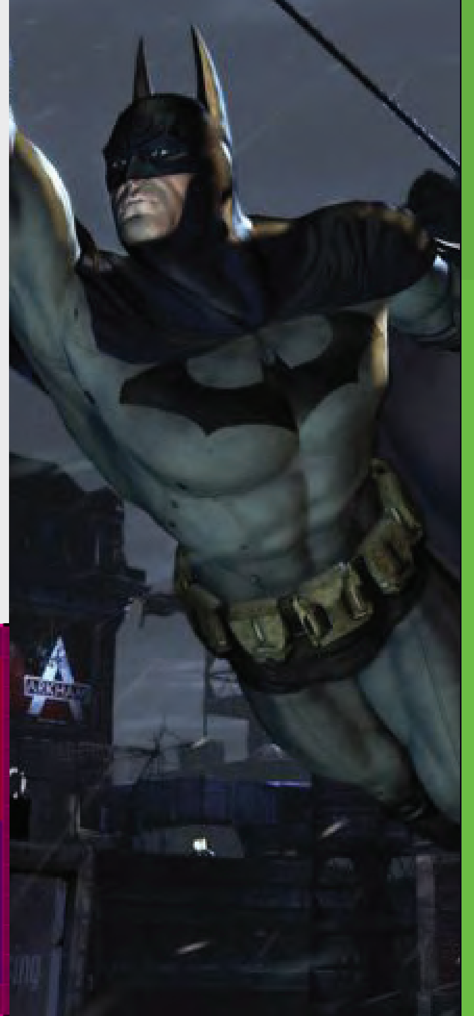
MORTAL KOMBAT

Salondaki tepkileri görmelisiniz. Warner Bros. yeni bir Mortal Kombat videosu yayınladığı anda kimse ardından ne geleceğini tahmin edememişti. Biz de dahil olmak üzere… Bir anda tanıdık bir müzik ve ardından oyun dünyasının belki de Mortal Kombat evrenine en çok yakışacak karakterlerinden biri: Kratos! God of War serisinin intikam fetişisti kahramanı Kratos, tüm heybetiyle klasik Mortal Kombat dövüşçülerinin karşısına çıkacak. Bu işten en çok Shao-Kahn kârlı çıkacak belli ki… Zira en estetik Fatality hareketlerini Kratos'tan bekliyoruz.

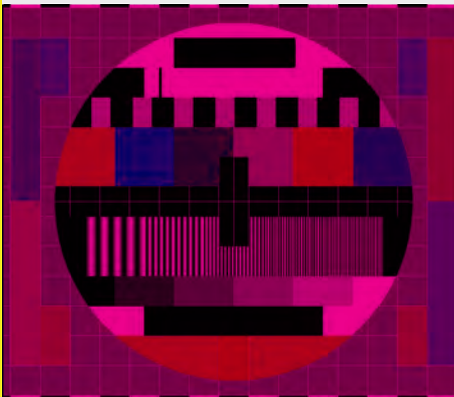
RESISTANCE 3

Piyasadaki diğer FPS oyunları arasında gölgede kalsa da Resistance hiç de fena bir oyun değildir. Özellikle çizdiği korkunç karanlık gelecek resmiyle ve bunu anlatış tarzıyla takdiri hak eder. Neyse… Resistance 3 bu karanlığı biraz daha koyulaştırıyor. Üçüncü oyunda, ilk iki oyunun kahramanı olan Nathan Hale ile oyna(ya)mayacağız. Kendisi ikinci oyunda Joseph Capelli tarafından öldürülmüştü. Tahmin edebileceğiniz gibi konu Joseph ile devam edecek. Oyun ikinci oyundan dört yıl sonra 1957 yılından devam edecek. Dünyanın kontrolünü ele geçiren Chimera, dünyayı cehenneme çevirmiştir. Son kalan insanlar da yiyecek kıtlığından dolayı yamyamlar haline gelmişlerdir. Joseph bir çözüm aramak için uzun bir yolculuğa çıkmaya karar verir ve kalan toprakları bir uçtan diğerine gezmeye karar verir. Oyunda kendi silahlarımızı yapabilecek ve bunları geliştirebileceğiz. Chimera ırkı dünyayı işgal etmekle kalmamış, kendi faunalarını da gezegenin dokusuna yerleştirmeye başlamışlar, bu nedenle etrafta gezinmek her zamanki kadar kolay olmayacak.

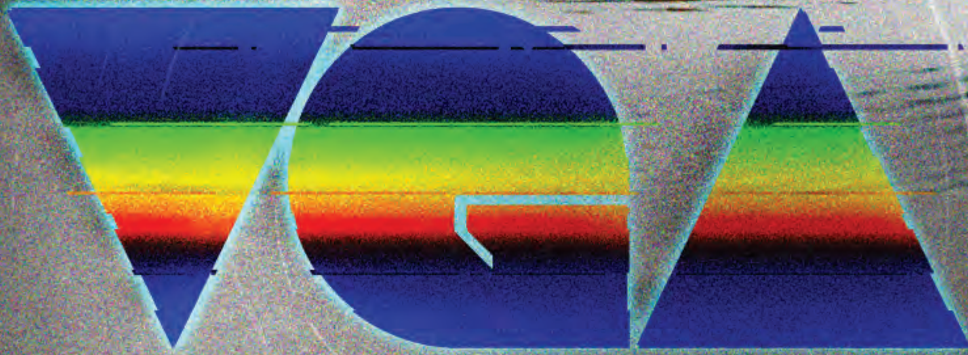












...VE KARŞINIZDA VİDEO OYUN ÖDÜLLERİ

En bitirim oyun karakteri
KRATOS

En şık suikastçı
EZIO AUDITORE DA FIRENZE

En iyi zombi oyunu
RED DEAD REDEMPTION

En iyi orijinal oyun
RED DEAD REDEMPTION

Tüm zamanların en güçlü kahramanları
SAMUS ARAN (Metroid Prime), MARCUS FENIX (Gears of War), MASTER CHIEF (Halo)

En çok beklenen oyun
PORTAL 2

En iyi bağımsız oyun
LIMBO

En iyi indirilebilir içerik
RED DEAD REDEMPTON: UNDEAD NIGHTMARE

En iyi indirilebilir oyun
COSTUME QUEST

En iyi kadın performans
TRICIA HELFER
(Starcraft 2, Sarah Kerrigan seslendirmesiyle)

En iyi erkek performans
NEIL PATRICK HARRIS (Spider-Man: Shattered Dimensions, Peter Parker seslendirmesiyle)

En iyi oyun uyarlaması
SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: TG

En iyi grafik
GOD OF WAR III

En iyi orijinal müzik
RED DEAD REDEMPTION

En iyi oyun içi müziği
JOSE GONZALES, FAR AWAY
RED DEAD REDEMPTION

En iyi lisanslı müzik
DJ HERO 2

En iyi müzik oyunu
ROCK BAND 3

En iyi sürüş oyunu
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

En iyi takım tabanlı spor oyunu
NBA 2K11

En iyi bireysel spor oyunu
TIGER WOODS PGA TOUR 11

En iyi multiplayer
HALO: REACH

En iyi rol yapma oyunu
MASS EFFECT 2

En iyi aksiyon–macera oyunu
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

En iyi FPS
CALL OF DUTY: BLACK OPS

En iyi taşınabilir oyun
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

En iyi PC oyunu
STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

En iyi Wii oyunu
SUPER MARIO GALAXY 2

En iyi PS3 oyunu
GOD OF WAR III

En iyi Xbox 360 oyunu
MASS EFFECT 2

Yılın karakteri
ÇAVUŞ FRANK WOODS
CALL OF DUTY: BLACK OPS

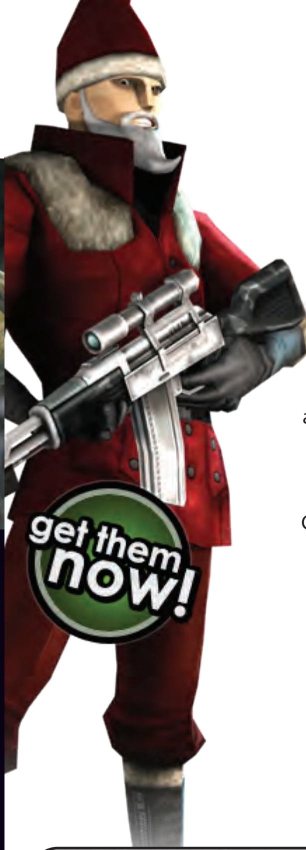
Yılın stüdyosu
BIOWARE

Yılın oyunu
RED DEAD REDEMPTION



ESKİ NCAA OYUNCUSU ELECTRONIC ARTS'A DAVA AÇTI

Eğlence sektörü içinde bu kadar suçlamanın, davanın, iddianamenin uçuştuğu başka bir dal bulamazsınız. Bilgi ve ifade özgürlüğünden nasibini almamış insanların bulandırdığı bu suya artık, para veya ego tatmini için oyun firmalarına dava açan tipler de ekleniyor. Eski bir NCAA oyuncusu olan Bobby Maze, hem EA'e hem de NCAA'e "tipimi izinsiz kullandınız" diyerek dava açtı. Bahsi geçen oyunlarda oyuncular isimlendirilmezken; okuldaki yılı, boy, ağırlık, ten rengi, forma numarası gibi özelliklerle tanımlanıyorlar. Maze, oyunda yer alan ve kendisine benzeyen bir modelin kendisinden izinsiz modellendiğini savunuyor. Çoğu insana göre NCAA, oyunculara lisans ücreti vermekten kaçındığı için bu yola başvuruyor.





BATTLEFIELD HEROES'DAN BİNLERCE ÇOCUĞA YARDIM ELİ

Electronic Arts, Battlefield Heroes için aralık ayının ilk yarısında toplam 4000 adet Noel Baba kostümü sattığını açıkladı. "Bu sayının ne önemi var" demeyin, çünkü oyunun içinde satın aldığınız her Noel Baba kostümünün bir doları Child's Play isimli, hasta çocuklar için kurulan bir yardım organizasyonuna bağışlanıyor. Oyunun yapımcısı James Salt yaptığı açıklamada, Battlefield Heroes oyuncularının desteğinin, kendi beklentilerinin epey üstüne çıktığını söyledi ve ekledi: "Ayın 16'sı itibariyle 3700 doların biraz üzerinde bağış topladık. Ay sonuna kadar 8000 dolara ulaşırsak, bir 8000 dolar da biz ekleyeceğiz. 16000 dolar kesinlikle bir sürü oyun alır!" Toplanan bağışlarla Child's Play organizasyonu sayesinde, hastanede yatan çocuklara video oyunları hediye edilecek.

KONSOLUNUZ NE KADAR GÜÇ YİYOR?





OGZ CASTİNG AJANSI



Artık Casting Ajansı'nı anlatmaya gerek yok. Her ay gediklilerimizin yanında, mutlaka yeni yüzler de görüyoruz. İlkin onları bir karşılayalım, ayakları alışsın: Murat Akyol, Zafer Tekyol, Furkan Pehlivan, Birsen Uçak'a hoş geldiniz diyelim. Ancak sanırım bu ay gediklilerimizle devam edeceğiz. İlk örnek Batuhan Hangün'den, gerçekten iyi yakalamışsın. İkincisiyse bizden. Aaa, Berkant? N'apıyon olm sen burada? Sen de iyi yakalamışsın ama hocam. Yarın bir gün MGS filmi çekilecek, yollamak lazım bunu. Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Richard Thompson - Bill



Jamie Bamber - Snake



OYNAMAYA AZ KALDI DOKTORUM NEREDE?

Doktorlarımız, Etkileşimli Sanatlar ve Bilimler Akademisi'nin Onur Listesi'ne girdi. Doktor derken Theme Hospital'dan değil, BioWare'in doktora yapmış iki kurucusu Dr. Ray Muzyka ve Dr. Greg Zeschuk'undan bahsediyoruz. Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Dragon Age gibi efsane RYO'lara imza atmış olan ikili Şubat ayında Las Vegas'ta gerçekleşecek olan DICE zirvesinde ödüllerini Epic Games başkanı Mike Capps'ten alacak. İkilimizin konuyla ilgili yaptığı açıklama klişelerden geçilmediği için bu sayfalarda yer vermiyoruz ama özetlersek; tüm BioWare çalışanları, Electronic Arts'a ve ailelerine teşekkür ettiler.

FELSEFEMİZ

· MİSYONUMUZ

Müşteri ihtiyaçlarını "değer katarak" karşılayabilen, oluşturduğu ürün ve hizmetler ile geniş kitlelere ulaşabilen, toplumsal sorumluluklarını unutmayan, her şeyden önce güvenilir olmayı hedefleyen, sektöründe kalite standartlarını belirleyerek öncülük edebilen, teknolojik gelişmeleri müşterilerine yaşatabilen, değerlerini sahiplenmiş, çalışanlarına büyük bir aile olduğu hissi verebilen, yapacakları ile değil yaptıkları ile ilk akla gelen ve sektöründe tercih edilen bir bilişim şirketi olmaktır.

· VİZYONUMUZ

Müşterilerimizin ihtiyaçlarını; sahip olduğumuz becerileri günden güne geliştirerek, kalitemizden ve öncelik olarak belirlediğimiz değerlerden ödün vermeden karşılayabilmektir.

· DEĞERLERİMİZ

- Yaratıcılık
- Güven ve Adalet
- Sorumluluk bilinci
- Müşteri odaklılık
- Şeffaflık
- Çalışkanlık
- Verimlilik
- Saygınlık
- Kalite



Firmamız Bilgi Teknolojilerinin geliştirilmesi, yazılım geliştirme ve bilişim sistemlerinin kurumlarda kurulması, yönetilmesi ve güvenliği alanlarında hizmet vermektedir.

Müşterilerine yüksek kalitede hizmetler sunarak müşteri memnuniyetini sağlamayı kendisine ilke edinmiş firmamız, sağlamış olduğu güveni referansları ile ortaya koymuş ve kısa sürede sektöründe müşterilerine daha kaliteli hizmet ile rekabet ortamı oluşturmayı başarmıştır.

19 yıllık tecrübemiz ile Bilgi Sistemlerinin tüm alanlarında hizmet veren kadromuz artık Teknoloji geliştirme ve AR-GE çalışmaları ile hizmet kültürünü genişletmiş Tübitak'a proje sunarak ortak projeler geliştirmektedir.

Kadrosunda her zaman bir şeyler yapmayı hedefleyen Bilgi Teknolojileri konusunda hayalleri olan imkansızı ve şartları zorlayan bir ekip barındırmaktadır.

Firmamız fikri, yeteneği, hayalleri olan herkese açıktır.

ENTEGRASYON PROJELERİ

YAZILIM PROJELERİ

WEB ÇÖZÜMLERİ

MOBİL ÇÖZÜMLER

UYGULAMA ve DANIŞMANLIK









Karşı ordu kaç kişi bilmiyorum ama bundan büyükse ekranın başından dahi kaçmaya hazırım.

"Bugün sana tepeden baktım Japonya... sen mi büyüksün ben mi ulan!"



SHOGUN 2: TOTAL WAR

ODA NOBUNAGA, BU DA NOBUNAGA, BU SAVAŞ NE DİYE?

– YİĞİTCAN ERDOĞAN

KARŞINIZDA BİR TEPE VAR. 56.000 askerinizin duyduğu korkuyu hissedebiliyorsunuz ensenizde. Bugüne kadar yaptığınız hiçbir şey sizi buna hazırlamadı. Ne geliştirdiğiniz yakın dövüş yeteneğiniz, ne yaptığınız fetihler ne de oynadığınız politika oyunları. Karşınızda bir tepe var ve o tepenin doruğunda da fethetmeniz gereken kale. Ne yapacaksınız? Cesaret veren bir konuşma mı? Denizde kazandığınız başarıları anlatan birkaç cümle? Ya da ataları adına savaşmalarını mı söyleyeceksiniz onlara? Fark edecek mi? O katmanlı kaleye girebilecek misiniz kelimelerle?

Yeni yıl geliyor sevgili okuyucu. Sen bunu okuduğunda çoktan gelmiş olacak hatta. Güzel bir müzikle girdin yeni yıla, belki sevdiğin insanlarla, televizyon seyrederek, tombala oynayarak. Ya da bir oyun oynayarak girdin, o da olabilir değil mi en nihayetinde? 2011'e ne yaparak girdin bilemiyorum sevgili Oyungezer okuyucusu, ama 2011'den çıkamayacağını biliyorum. Çünkü yeni bir Total War geliyor. Yeni, ama bir yandan da en eski, gözümüzün yaşına hiç bakmayacak bir Total War geliyor.

TOTAL WAR 6 = TOTAL WAR 0

Shogun, seneler önce çıktığında hiç kimse Total War'un bu noktaya geleceğini tahmin etmemişti, ama onlar tırnakları, mızrakları ve oklarıyla kazıyarak bu markayı yarattılar. Şimdi yine buradalar. Buradalar ve köklerine dönmeye hazırlanıyorlar, ama apayrı bir yöntemle. Onlar yaptıklarını baştan yapmayarak ayrılacaklar oyun trendden. Shogun 2, Shogun'da isteyip de yapamadıklarını hayata geçirmek için 2010'un onlara verdiği bir fırsat olacak. 2010'un teknolojileriyle, el değmemiş bir Shogun 1 vizyonu.

Kimyamız tutuyor mu?



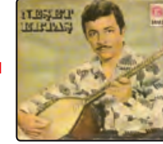
Benim tarih hocam Japon olsa Tokugawa alimi olurdum. Ee, CA'nın dağıtımcısı Sega? Ekstra bir efor beklemek yeri değil mi şimdi?

+



Bazen az çoktur ya hani? Az mükemmelse eğer, çoktan da fazladır. Shogun'un Zen anlayışı işte bu.

+



Evveli Shogun oldu Creative'in, ahiri de Shogun.

=



İlk paragrafta söylediğim her şey var bir kere oyunun içinde. 56.000 savaşçıyı destekleyecek artık oyunumuzun motoru. Kaleler, Japon mimarisine sadık kalarak bir tepenin doruğuna oyulmuş katmanlı birer labirenti andıracak. Bir general olarak girdiğiniz savaşları kazandıkça, sizinle birlikte diplomatlarınız, yüzbaşılarınız, casuslarınız da yeni yetenekler seçecek ve onları geliştirecekler.

Ve tabii ki savaşlar artık daha zor olacak, Creative Assembly yapay zekâyı daha zeki yapmak için çabalayacak. Savaşlara artık psikoloji de girecek tabii ki, askerleriniz kırk bin kişi görünce korkacak, generalinizin konuşmalarını duyunca gaza gelecek (ki bu konuşmalar sizin ana senaryoda yaptıklarınızın bir özeti veya yapacağınız şeyin önemi hakkında olacak, Creative Assembly böylece yaptıklarınıza bir tutarlılık katmayı amaçlıyor). Her şey daha "Zen" olacak Shogun'da, daha kısa bir süre zarfında, daha küçük bir coğrafyada, daha cilalı bir tecrübe. Deniz savaşları da bundan nasibini alacak. Rüzgârla dolan yelkenlerin yerine kürekler, sonsuz denizlerin yerine deniz kıyısında yapılan savaşlar gelecek. Empire'da deniz savaşlarına dair yanlış olan ne vardıysa düzeltilmesi için son darbe de taş-kağıt-makas yöntemiyle çalışan gemi çeşitleri olacak. Tabii bunları da anlatacaksınız askerlerinize.

SHOGUN ER MEYDANI

Ama istediğiniz şey anlatmaya değer hikâyeler yaşamaksa, size o cevabı multiplayer verecek. Ne isterdiniz bir Total War multi'sinden? Siz ana senaryoda ilerledikçe açılan kozmetik general değişiklikleri? Bir harita? Ah, bu sabit tabii... Peki haritada bir bölgeye girmek istediğiniz zaman o bölgeye girmek isteyen başka birini bulup sizi kapıştıracağını söylesem oyunun? Siz haritaya bakarken multiplayer ekranında olsanız bile single havası esecek oyunda. Ama rakipleriniz hep orayı kendi multi-single haritasında savunan gerçek insanlar olacak. Ordu tipleri, general özellikleri, ordunuzun yanına alacağınız birimler, hepsi değişecek ve siz, adeta *WoW*'daki talent sistemi gibi generaliniz savaş kazandıkça onu üç farklı alanda geliştireceksiniz; yakın dövüş, uzak dövüş ve kişilik. Bunların hepsi sonunda size zafer olarak geri dönecek.

Dedim ya, 2011'e nasıl girdiniz bilmiyorum. Ama eğer kıyamet kopmazsa, 2011'den nasıl çıkacağınızın ipucu elimde sanki. Multiplayer'ına ayrı, single'ına ayrı bağımlı olacağınız bir Total War. Siz de biliyorsunuz ki, Mart 2011'de alır sizi, Aralık 2011'e kadar da bırakmaz. Korkmalısınız. En az karşısında 50.000 asker görmüş bir samuray kadar hem de. En azından seppuku onun için bir opsiyon.



Tipini istediğiniz gibi değiştirebileceğiniz generaliniz karşınızda.

ŞCR / Creative Assembly

24 yıl olmuş Creative Assembly kurulalı. Tim Ansell'in kurduğu bu İngiliz stüdyosu DOS zamanlarından beri oyun yapıyor. Örneğin, FIFA serisinin ilk oyunlarından bu adamlar sorumludur. İlk ciddi projelerini EA Sports altında gerçekleştirmişlerdi.

Shogun: Total War (1999)

Spor oyunlarında beklenen başarı gelince, firma Electronic Arts'tan ilk sağlam bütçesini alarak bu oyunu yapmıştı. Eh, yetenek parayla birleşince de firma adını daha geniş kitlelere duyurma şansına erişmişti. Shogun'un devamının yapılıyor olmasından da anlayabiliriz bunu.

Spartan: Total Warrior (2005)

Firmanın konsol çıkarması ortalama sonuçlara sebep olmuştu. Aslında düşünülen, Total War markası altında geçen bir aksiyon oyunu yapmaktı ancak bu düşünce pek uzun soluklu olmadı. Oyun God of War benzeri, vasatın biraz üstü bir oyun olarak hatırlanıyor artık.

KISACA

Tür: Sıra Tabanlı Strateji
Yayıncı: Sega
Çıkış Tarihi: Mart 2011
Platform: PC
Site: www.totalwar.com





DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

WARREN SPECTOR'DAN SONRA HAYAT VAR MI? – YİĞİTCAN ERDOĞAN

DEUS EX MACHINA... ***"Makinadan çıkan, makinadan olma Tanrı"*** **demek Yunancada. Bir tiyatro terimi. Karmaşık ve çözülmesi zor sorunlar yazıp kendilerini köşeye sıkıştıran yazarların o köşeden çıkmak için bir tanrıyı işin içine karıştırmalarına verilen addır Deus Ex Machina. O dönem tanrı dediğin, basit makinalar yardımıyla sahneye giren oyunculardan ibarettir ve o tanrının müdahalesiyle ortada hiçbir şey yokken çözülür tüm sorunlar. Sonraları bir senaryo tabiri olur, hiçbir ön hazırlığı ve öncül mantığı olmadan (örn: Harry Potter kitaplarında Harry'nin düşmanını yenecek büyüyü düşmanla karşılaşmadan beş dakika önce öğrenmesi) senaryonun bir müdahale ile çözülmesine dönüşür bu tabir. Makinadan olma tanrı. Bu oyun için de bunu ifade ediyor mu peki bu? Yani, biraz uzatırsak, yetişkin bilim kurgu oyunlarının kıstırıldığı köşede sahneye Human Revolution inebilir mi bir makineyle?**

KOMPLE, KOMPLE, KOMPLE MEKANİĞİZ

Amacı buymuş gibi gözüküyor. Hikâyesinden mekaniklerine kadar her şeyi klasik bir post-modern bilimkurgu kokuyor Deus Ex 3'ün. O komplo teorileri, o aksiyon-rol yapma kırması türü, yapısı, temaları... Hepsi apayrı bir kurtuluş ümidi bilimkurgular için. Hangisinden başlamalı peki? Pek çoğunu biliyorsunuz zaten. Adam Jensen'le tanışın. Kendisi Amerika'nın en ileri biyoteknoloji firmalarından birinin güvenliğini denetlemek üzere seçilmiş bir emekli özel tim üyesi. Bir savaşta ciddi bir şekilde yaralanıp mekanik geliştirmelere mecbur bırakılıncaya kadar da hiçbir şikayeti yok işinden. Ama mekanik geliştirmeler vücuduna girdiği andan itibaren bambaşka bir dünyaya açılıyor gözleri. Bu insan evrimi. İnsanlığın gideceği, gitmek zorunda olduğu bir sonraki adım, en azından böyle gösteriliyor, böyle lanse ediliyor. Peki kim tarafından? Kim bu insan evrimini şekillendiren? Jensen'in hikâyesi bu soruyla şekilleniyor işte. İnsanların süper insanlar olmasına giden yolda zarları kimin attığını bulmaya çalışıyoruz. Ve sizin yapacağınız seçimlerden başka bir şey bunu ortaya çıkarmayacak.

Her türlü seçim mevcut Deus Ex 3'te, bunu zaten az çok tahmin ediyorsunuz. Silah seçimleri düşmanlarınıza ne zaman ne kadar hasar verdiğinizi değiştirecek. Yani oynanış tarzınız her silahla bambaşka bir şeye dönüşecek. Sessiz silahlar, gürültülü silahlar, katı şeylerin içinden geçebilen silahlar; hepsi geliştirilebilir, hepsi değiştirilebilir. Üstelik bu, yapmamız gereken seçimlerin en ufağı.

Seçimlerin evrim piramidinde iki basamak var; ilki oynanış biçimi. Bir göreviniz var, yerine getirmeniz son derece önemli. Ne yapacaksınız? Silahınıza sarılıp herkesi taramak da bir tercih, gizlice gidip görevi ses çıkarmadan halletmek ve bilgisayarlardan birine girip sizin yerinize robotları savaşmaları için kodlamak başka bir tercih. Ya da konuşmayı mı tercih ederdiniz? Belki şifrenin bir bölümünü kaparsınız birinden, belli mi olur? Sosyallik de bu oyunun bir parçası. Ama hâlâ en büyük seçimimiz bu değil. Piramidin tepesinde hikâyeyi değiştirmek var. Evet, şaşırmadınız değil mi? Bu yaptıklarımız da her şeyi değiştirecek; yani, en nihayetinde dürüst olalım, bir bina dolusu ölü adam veya ele geçirilmiş bir robot ordusu dünyada bir şeyleri değiştirecektir. Ama hikâyeye direkt katkı yapacağımız anlar da az olmayacak. Sizin yaşadığınız hikâye, eğer benim doğumda kaybettiğim ikizim değilseniz, benimkiyle aynı gelişmeyip aynı şekilde sonlanmayacak.

ŞCR / Eidos Montreal

Oyun dünyasının en üretken şehri Montreal'e konuşlanmış Eidos şubesi Eidos Montreal Deus Ex: Human Revolution üzerinde çalışmanın yanı sıra bir başka Spector mirası Thief 4 üzerine de çalışıyor. Bu ikisinin dışında henüz yeni bir stüdyo olduğundan dolayı başka bir oyunları yok. Ama ümit verme konusunda da üstlerine olduğunu sanmıyoruz.

MEKANİK SONLAR

Deus Ex, kurtuluşumuz olacak. Bunu biliyorum. Biz bilim kurgu hayranları fantastik hayvanların geçit törenini izliyoruz ekranlarımızdan senelerdir, tek tük çıkan bilim kurgu oyununu da ancak strateji olmadıklarında "kurtuluş" olarak adlandırabiliyoruz. Deus Ex bir trend yaratmayacak belki. Ama damağımıza bir kova bal çalacak; çalacak ki biz Orklara ve Elflere biraz daha katlanabilelim... En azından Deus Ex 4'e kadar.



Ben olsam kafamı çıkartmam.

Suratının yarısı olmayan bir adam için sorun şimdi de: Mekanikleşmek mi, mekanikleşmemek mi?



Kimyamız tutuyor mu?



Deus Ex 3'ün konusunu orada görmeyi bekledik, ama olmadı. Deus Ex 3'ün konusunda bir Wikileaks görsek?





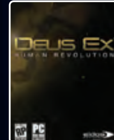
O bu oyuna ne miras bıraktıysa Eidos Montreal onu korumaya çalışıyor. Seni seviyoruz Warren Spector.





Bilimkurgunun kurtuluşu, burada, hemen şimdi.





KISACA

Tür: Birinci Kişi Aksiyon / Rol Yapma Oyunu
Yayıncı: Square Enix
Çıkış Tarihi: 2011 başı
Platform: PC, PS3, 360
Site: www.deusex.com



OYUNEZER!

BELA OKUMA OYUNU

Dünya hepinizin bildiği gibi bir "cennet bahçesi" değil. Aksine pis, karanlık, çürümeye yüz tutmuş, insanların birbirini sudan sebeplerden öldürdüğü korkunç bir yer. Karanlık örttükçe üstünü gezegenin güzelliklerini görmek gittikçe zorlaşıyor. Cahil cahil eğlenip sadece kendi keyfini düşünen insanlar da var elbette. Kendinden başka bir şey düşünmeyen bu güruha dokunmuyor haliyle gezegendeki çalkantılar, pislikler. Ama bana dokunuyor arkadaşım.

İyiden iyiye ölüm tüccarlığına dönen haber bültenlerini izlemiyorum, hepsi birbirinden beter gazeteleri takip etmiyorum. Kendimce daha güvenilir bulduğum kaynakları takip ediyorum internetten. Güvenilirliği kadar üslubu da önemli haberlerin… Zaten savaşı, cinayeti, intiharı, mahkemesi, insanlık suçları içimi karartırken bu dehşetten prim yapmaya çalışan ağızlara ihtiyacım yok. Günün yorgunluğunu yine bilgisayar başında atıyorum. "Dinlenme saatlerini yine bilgisayar başında geçirmek ödül mü, ceza mı" tartışılır tabii ki ama eğlencemin en temel kaynağı olan oyunların kendime ayırdığım bu vaktimi işkenceye çevirmesi tahammül edilemez. Birçok oyunda çok kez olmadık işler yaptık. Aksiyon oyunlarını seviyoruz. Ama istediğimiz gerçekten bu mu? Değilse Black Ops niye bu kadar çok satıyor?

KARA ÇANTA OPERASYONLARI

Koltuğa bağlanmış işkence altında operasyonları hatırlamaya ve detaylarını açıklamaya zorlanan Mason olarak başlıyoruz Call of Duty: Black Ops'a. Mason hatırladıkça, gidip o anıları oyunun bölümleri olarak oynuyoruz. İnsanları sağdan soldan aşağı attığımız, güç sahibi malın biri emretti diye topluca adam öldürdüğümüz yetmezmiş gibi, arada bir şiddetin çıtasını da biraz daha yükseltiyoruz. Gereksiz ağır çekim sahneler, hiç ihtiyacımız olmayan görüntüleri yerleştiriveriyor zihnimize.

Hudson olarak Daniel'i cam kırıklarıyla besleyip, bir iki yumrukta sindirim sisteminin ilk basamağını ortadan kaldırınca, benim de heyheylerim tepeme çıkıyor. Evet, oyunlarda bir sürü halt yedik bugüne kadar ama bu kadar önemli ve bilinen bir markanın tüm ekmeğini "işkenceden" yemesi bana fazlasıyla batıyor. "Oyun yapmayı bilmiyoruz" deyip kenara çekilseniz çok daha saygın bir iş çıkarmış olurdunuz. Infinity Ward'un boşluğunu doldurmaktan çok ama çok uzaksın Treyarch. Zavallı işkence ve şiddet bölümleri, abartılı aksiyonu, gerzek yapay zekâsı, sadece zamanın sözde "cool" standartlarına uymak için üretilmiş zorlama sahneleri sadece Black Ops'u listemde diplere itmekle kalmıyor, Call of Duty markasının benim için resmen öldüğünü de bas bas bağırıyor.

Ama işte oyun deli gibi satmaya devam ediyor bir yandan. Reznov hakkında geyikler dönüyor. "Onların Price'ı varsa bizim de Reznov'umuz var" diyor birileri, Reznov'un tümden kofti bir karakter olması üstüne bu muhabbet de tuz biber ekiyor. İki oyunda üst üste aynı karakteri kullanmakla bitmiyor demek ki iş. World at War'da Rusya bölümleri bir nebze olsun kurtarıyordu oyunu. İki kuruşluk kredisini tek oyunda tüketiyor Reznov da.

Nereden saldıracağımı bilemiyorum Black Ops'a. Oyun deli gibi satmaya devam ediyor. Düşündükçe, oyuna baktıkça sinirim tepeme çıkıyor. Bildiğiniz kavga psikolojisine giriyorum resmen. Dünyanın geldiği hal buysa, kahramanımızda Woods'sa, vay bizim halimize. Sıkış da bir yere kadar artık. Azıcık yere bassın ayakları yarattığınız karakterlerin. İlla "kahramanız biz" muhabbeti yapacaksanız, müsaade edin de duygusal bir bağ kuralım karakterlerle, oyunla, hikâyeyle. Belki o zaman biz de acımayız acıttıklarınıza. Kimi neden öldürdüğümüz belliymiş gibi gidiyoruz haldır huldur.

Bu "ulusal güvenlik" muhabbeti de yedi bitirdi beni iyice zaten. 30 yıldır şahidim hâkim bey! Ulusal güvenliği sağlamak için başka uluslara yapmadığı kalmadı bunların. Artık şahit olmak istemiyorum. Ama oyun deli gibi satmaya devam ediyor. Çok oyunculu modun da senaryodan farkı yok. Daha sunucuya ilk girişimde, iki adım atıyorum, küt indiriveriyorlar. Spawn! Bu sefer üç adım atabiliyorum, büyük başarı. Birkaç dakika sonra çözüyorum oyunu. Tetiğe basılı olarak koşmaya başlıyorum spawn olduğum anda. Ölümden önce 5 frag. 10 dakika sonra tepesindeyim skor tablosunun. Ve oyun deli gibi satmaya devam ediyor.

VE DELİ GİBİ SATMAYA DEVAM EDECEK…

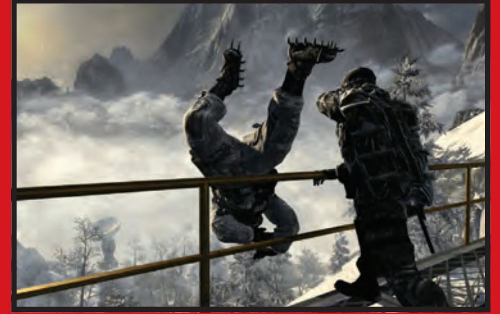
Rekorları kıradursun Black Ops, sunucuları dolduran oyunculara baktıkça içim kan ağlıyor. Dünya birbirinden gerçek dramlarla çalkalanırken biz Black Ops oynuyoruz. Her vurduğum düşmanda, her gırtlağını kestiğim Vietkong'da içim cız ediyor. Biraz daha tiksiniyorum oyundan. Biri kalkıp mutlaka diyecek: "İşte bak çok başarılı oyun, duygusal yanı da var." Sevgili kardeşim, psikopat mısın? Az daha kapat gözlerini, bu kafayla gidersek kanlı canlı yaşayacağız zaten hepsini.



"Too much information" tarzı bir şey bu da.



Daniel kapitalistlerden çektiğini kimseden çekmedi.



İşiniz bitince boşları çöp kutusuna atmayı unutmayın…



İşkenceyle başlayıp işkenceyle bitiyor oyun.

AYIN EZENİ

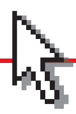


Kaan Alkın

Bir Black Ops da ofiste yaşadık geçen ay. Koca monitörünün arkasında homurdanan bir Kaan Alkın'ın ofiste yarattığı havayı solumadan bilemezsiniz. Anladık tabii Black Ops'a ve bilhassa Treyarch'a hallendiğini… Yine ve yeniden sarstığı masasıyla, ellerinin arasına bir klavye sıkıştırmadan rahatlamayacaktı.

Bimeks

Teknolojinin kalbi burada atıyor


www.bimeks.com.tr


Tradeks kazandırıyor

Tradeks logolu ürünlerden satın alan herkese 30TL / 75dk kontör anında hediye!









Koltuk - Direksiyon Seti(PS2-PS3-PC-XBOX)
- Portatif Kurulumlu ve Kolay Katlanabilir Yarış Seti .
- Sürüş esnasında gerçekçilik.
- Tekerlek ve pedallar için tam olarak ayarlanabilir konum.
- Ayarlanabilir yönetme hassasiyeti.
- Programlanabilir kontroller.
- Oyuncu sayı göstergeleri .
- PS2, PS3, PC ve Xbox-360 ile uyumlu.

299 TL
KDV dahil 49,83 TL X 6

Bigben Wii Sibernetik Bisiklet Seti
- Havada, su altında ya da karda 4 araç
- 14'ü kilitli olan 18 yol
- Kişiselleştirilmiş araçlar ve karakterler
- 3 oyun modu:,
1. Hafıza modu
2. Fitnes modu
3. çoklu oyuncu modu (4'e kadar, her biri sırayla)
- Oyuncuya göre değişen zorluk seviyesi

499 TL
KDV dahil 83,16 TL X 6

Bigben Wii Mini Wheel Twin Pack
- Ergonomik Tasarım
- 2 Titreme Motoru
- 1 Çift yönlü D-Pad
- Ekstra uzun kablo
- 5 hareket/ateşleme düğmesi
- 2 analog tetik

19,90 TL
KDV dahil 3,31 TL X 6

PS3 & PC GamePad (Vibration)
- PlayStation 3 ve PC uyumlu.
- Eğim sensörü teknolojisi.
- 8 analog eylem düğmeleri.
- Analog kol.
- PS optimum için özel menü.
- Ergonomik tasarım.
- Optimum konfor için kolları ergonomik.

39,90 TL
KDV dahil 6,65 TL X 6



Bu kampanya 30 Ekim 2010 tarihine kadar geçerlidir. Kampanya tüm operatörlerde geçirlidir. Maximum Kart'a Peşin fiyatına 6 taksit uygulanır. Ayrıca Maximum Kart'a 12 taksit, 3 ay erteleme imkanı. Diğer kartlar ödeme seçeneklerini mağazalarımızdan öğrenebilirsiniz. Hesap kesim tarihinden önce gerçekleştirilen alışverişler Ocak 2010, hesap kesim tarihinden sonra gerçekleştirilen alışverişler Şubat 2011 dönemi ekstrelerinde yer alacaktır. Şirket kredi kartları kampanyaya dahil değildir. TL fiyatlara KDV dahildir. Vergi oranlarında meydana gelebilecek değişiklikler ve/veya yeni gelebilecek vergiler fiyatlarımıza aynen yansıtılacaktır. Ürün resimleri örnektir ve aksesuarları itibari ile satın aldığınız üründen farklılık gösterebilir. İlanımızda yer alan resim, fiyat ve ürün gibi bilgilerdeki yazım hataları söz konusu olduğunda mağazalarımızdaki bilgi ve fiyatlar geçerli olacaktır. İndirimli ürünlerde geçerli değildir. İki kampanya aynı anda kullanılamaz. Kampanya stoklarla sınırlıdır. Bimeks kampanya şartlarını değiştirme hakkını saklı tutar. Kampanya şartları 1 Ekim 2010 tarihi itibari ile farklılık gösterebilir.

ADANA Carrefoursa • **ANKARA** Akköprü Ankamall , Etlik Forum, Oran Panora • **ANTALYA** Özdilekpark • **AYDIN** Forum • **BURSA** Carrefoursa, Zafer Plaza • **DENİZLİ** Forum • **ESKİŞEHİR** Espark • **İZMİR** Bornova Forum, Çiğli Kipa • **KAHRAMANMARAŞ** Arnelia • **KASTAMONU** Plevne Cad. • **KAYSERİ** Kayseri Park • **KONYA** Kulesite • **NEVŞEHİR** Forum • **TRABZON** Forum • **İSKENDERUN** Prime Mall • **İSTANBUL** Acıbadem Nautilus, Bahçelievler Metroport, Bayrampaşa Carrefoursa, Bayrampaşa İstanbul Forum, Beylikdüzü Carrefoursa, İçerenköy Carrefoursa, Kadıköy Mühürdar Caddesi, Maltepe Carrefoursa, Ümraniye Carrefoursa


www.bimeks.com.tr

0216 444 2211













EMRE VS ALİ

ESKİ OYUNLAR / YENİ OYUNLAR

Emre: Şuraya bak Ali, yine bir kayıt noktası. Hayır, kesinlikle anlamıyorum yeni oyunları. Ya eskiden böyle miydi, uğraşırdık geçmek istediğimiz bölümlerle, kimi oyunlarda bölüm şifrelerini bile elde etmek için özel uğraş vermemiz, kendimizi tehlikeye atmamız gerekirdi. Şimdilerde sadece oynadığımız beş dakika boşa gitmesin diye sıklıkla yerleştirildiğini hissediyorum save noktalarının...

Ali: Hayatım boyunca kullanmadığım bu özelliğin adı oyun kayıt noktasıymış demek. Eski iyiydi güzeldi ama ben hâlâ o bit pazarlarına nur yağdığını göremedim be Emre... Hem farkında değilsin belki ama devir değişti artık. Oyunları sadece bizim gibi işinden çok vakti olan gençler değil; anneler, babalar, amcalar da oynamaya başladı. Yeni oyunların senin benim gibi zoru seven oyuncuları unuttuğu yok ama oyun oynamaya yeni başlayan insanlar için de kolaylıklar getirmeleri gerekiyor. Yemeğine karabiber dökülebiliyor olması illa onu deliler gibi dökeceğin anlamına gelmiyor ama değil mi?

Emre: Her seferinde oyunları tek oturuşta bitiriyorsun sanki. Gerçi doğru, tüm oynadığın oyunlar 2-3 saatlik çıtır çerez bağımsız oyunlar artık. Tamam, bak bir konuda haklısın, yeni oyuncular için oyun tarzının biraz değişmesi lazım ama biz eskiden bu tarz oyunlarla kendimizi geliştirdik. Şimdi yeni oyuncular sadece kolaylaştırılmış oyunları oynuyor, zor olana geçmiyorlar. Ayrıca eskiden oyunların mantığı daha basitti. Hikâye anlatımı ya da sanatsallığı ön planda olmayan oyunları şimdi elimizin tersiyle itiyoruz ama o zamanlar tek önemli kıstas eğlenceydi yahu. Ama anladım ben seni, "zoru seviyorum" diyorsun ama aslında sen de kolay kolay ilerlemek istiyorsun oyunlarında, artık seni aştı eski oyunlar değil mi?

Ali: Abi anlamıyorum ki çöp evde mi yaşıyorsun, nereden buluyorsun bu eski oyunları? Tamam, diyelim ki zorluk seçeneği kavramını hiç duymadın, hiç mi otokontrolün yok be adam! Kendine diyemiyor musun "Ben oyunu sadece bölüm başlarında kaydederek geçeceğim" diye? Olmuyor mu öyle? Eski oyunlar beni aşmadı ama ben eski oyunları aştım. İnsan belirli bir yaşa gelince patlayan piksellerden fazlasını istiyor. Senaryo, öykü, görsel tema, çekim teknikleri... Aklına ne gelirse… Sen şimdi orada piksellerini saydığın oyunda ne görüyorsun kuzum? Senin mantığına göre iyi grafikleri, iyi sunumu olan oyun eğlenceli olmuyor mu yani? Nasıl çalışıyor bu işler anlatır mısın bana? Bu adamlar grafik falan kastıktan sonra yorulup oyunu eğlenceli yapmayı mı unutuyorlar?

Emre: Arşivcilik diye bir zihniyet var biliyorsun, eski beğendiğim oyunları saklıyorum elbette. Sen eskiden değer verdiğin oyunları artık çöp olarak görüyorsan ne yapabilirim? Otokontrolüm var merak etme, örneğin oyunlarda çoğunlukla eşya kullanmıyorum bile, sırf biraz daha zorlasınlar beni diye. Eskiden ama elimizde ne varsa her şeyi kullanmamız gerekirdi. Otokontrol yerine elinden geldiğince oyunlarla uğraşman gerekirdi ve en nihayetinde bölümü geçtiğinde yaşadığın mutluluk çok daha fazla olurdu. Ha, sanat kısmını da şöyle anlatayım, ortaya müthiş tablolar çıkabiliyor ama bir mesaj vermiyor bu tablolar bize. Ayrıca piksel saymaktan baydım diyorsun ama Alizine Wonderland'i unutmayalım, madem o kadar baydın eski oyunlardan, onlar ne? İnsanlar eskileri anmak için böyle bir kavram geliştirdi artık, yeni tekniklerle de eski moda oyunlar yapılabiliyor, çatır çatır da oynuyoruz işte!

Ali: Alizine'i anlamamışsın sen be Emre... Basit veya küçük oyun demek eski oyun demek değildir bir kere. Alalım şimdi Call of Duty'yi, kayıt etme özelliğini çıkarıp yerine şifre ekleyelim, silah ve düşman sayısını azaltalım, bir de üstüne oyunu yeterince gerçek yapamadığımız için "sanatsal takılıp" mor gökyüzü falan yapalım. Al sana eski oyun. E, o zaman yokmuş ki hiçbir olayı? Eski oyunların neden eski olduğunu merak ediyor musun? Çünkü zamanları geçti! Artık oyuncuya verebilecekleri çok az şey var ve bunların hiçbiri o oyunları saatlerce oynamaya değmiyor.

Emre: Neyi kastettiğimi biliyorsun, şimdiki oyunlara kıyasla basit ve küçük olanlar. Alizine'de incelediklerin de bunlar işte. Ve seni eğlendiriyorlar mı, günümüz oyunlarıyla aynı zevki yaşatıyorlar mı? Bence evet, hatta kimi zaman daha bile fazlası. "Eski" sence "bozuk" demekse, eski filmleri de izleme. Neyine senin bir Indiana Jones, Star Wars, The Godfather falan... Bunların da değeri kalmamıştır senin için eminim. Okuyucularımız karşısında itiraf et şimdi!

Ali: Oyunları eski filmlere benzetmek gerekirse, senin bahsettiğin oyunlar henüz hiçbir tekniğin veya sanat bilgisinin kullanılmadığı sessiz filmlere daha çok benzer bir kere. Ses olmadığı için kullanılan bipbüp sesler, grafik olmadığı için arka plana çizilen inekler, oyuncuların rol yapamaması... Aynı sessiz filmler değil mi işte? Indiana Jones falan artık bu işler belirli bir standarda oturtulduktan sonra çıkan yapımlara benziyor. Örneğin, FPS'leri ele al. Son 10 yılda kaç tane değişik FPS oynadın? Ne değişti? Sadece farklı sunum teknikleri, daha iyi senaryolar, grafikler falan ekleniyor. Yine de bu durum bu oyunların arasından Bioshock benzeri klasikler çıkmasına engel olmuyor. Ayrıca Alizine'de incelenen oyunlar, türden türe değişiyor. Bazıları eskilerine benziyor bazıları büyük yeni oyunlara... Sahi sen neden bu kadar taktın ki köşeme şimdi?

Emre: Tarihi yanlış sıralıyorsun Ali, sessiz filmlerle oyunları eşleştirmek istersen Pong'dan başlaman, en fazla da Atari 2600 oyunlarına gitmen lazım. Benim kastettiğim oyunlar tam altın çağın oyunları. Şu anda yeniden yapım olarak, devamı yapılarak yeni oyuncularla tanıştırılan, eski oyunculara da tekrar tekrar yaşatılan oyunlar. Günümüzde klasikler çıkıyor olsa da, eski klasiklerin olduğunu unutmamamız gerekiyor. Alizine'e gelirsek... Orada incelenen oyunlar daha çok eskiyi andırıyor ve anladığın üzere eskiyi seviyorum ben! Ne var yani, ben de yazmak istiyor olabilirim orada; hep sen kapıyosun, hep sen inceliyosun o güzelim oyunları! Eski oyunlara saygı göstermediğin için okuyucular önünde rezil etmek istemiş olabilirim seni, ne var yani bunda?!

Ali: Abi istediğin zaman gel yaz ne gerek var böyle şeylere?

Emre: Harbi mi? O zaman... Bırakıyorum seni Oyungezer, yaşasın Alizine Wonderland!

PROJEKSİYON TEKNOLOJİSİNDE 10 x 10 DEVRİM

10x Ömür

Lambalı Projeksiyonlara Göre 10 Kat Uzun Ömür

CASIO®
GREEN SLIM PROJEKSİYON

10x Parlaklık

LED Projeksiyonlara Göre 10 Kat Parlak



6-10 Ekim 2010
2. Salon - B13

CeBIT eurasia Bilişim

Lazer ve LED Hibrid Işık Kaynağı Teknolojisi



Ekonomik

20.000 Saate Varan Işık Kaynağı Ömrü



Çevreci

Cıvasız Çevre Dostu Teknoloji



Güçlü

2.500 ANSI Lümene Varan Parlaklık



8 Saniyede Açılabilme











mobit

CASIO TÜRKİYE RESMİ İTHALATÇISI ve DİSTRİBÜTÖRÜ

Mobit Bilişim Elektronik ve Kont. Sist. Dış. Tic. A.Ş.

Tel: (212) 210 32 32
www.mobit.com.tr
www.superprojeksiyon.com

CRYSIS 2 VE ÖTESİ

CRYTEK OFİSİNDEN EN TAZE HABERLER

– TUĞBEK ÖLEK


Crysis 2'de silahlar muhteşem gözüküyor, özellikle bu roketatarı 3D'de görmeniz lazım. Başka hiçbir şeye benzemiyor.

Frankfurt'ta sonbahar. Vakit gece yarısına yaklaşıyor. Bu şehrin ne geceleri farklı diğerlerinden, ne de sonbaharları. Frankfurt'tan daha "herhangi" bir yer düşünemiyorum. Gecenin karanlığında, boş ıslak sokaklar ve sakin uzun kırmızı ışıklardan başka hiçbir şey yok. Şehrin merkezine doğru yaklaştıkça binalar daha da yükseliyor, kırmızı ışıklar daha da uzuyor ama tek bir ruhun dolanmadığı sokaklar daha da boş artık. GPS iki yüz metre sonra sağa dön diyor ama sola dönsem de fark etmeyecek gibi geliyor, sanki hep aynı sokağa çıkacak yolum. Crytek hangi akılla taşındı ki buraya? Sırf havaalanına daha yakın olmak için mi cidden? Münih'de de var havaalanı ve orada biralar daha güzel en azından, Köln'de EA merkezine kapı komşusu olabilirlerdi, birkaç yüz kilometre daha gitseler Amsterdam vardı. Hani Alman hükümeti oyunları yasaklarsa pılımızı pırtımızı toplar gideriz diyorlar ya? Eğer Crytek'de çalışıyor olsam o yasak çıksın diye sabah akşam dua ederdim. Hem Dublin'de oyun firmalarına süper vergi indirimleri varmış bak!

MÜSAİTSENİZ ACI BİR KAHVENİZİ İÇMEYE…

Ama şansım yerinde ve şehre fazla yüklenip bozmak istemiyorum karmamı. Liseli öğrencilerin yakıp yıktığı Paris'ten bir araba bulup çıktığıma inanamıyorum halen. Belki toptan greve gitmiş bir şehirde araba bulmak o kadar da ilginç değildir ama ya Frankfurt'a götürecek kadar benzini olan bir araba? İşte bu bambaşka bir şans. Versay Sarayı'na yürüyen liselileri geçip otoyola girdikten sonra gördüğüm tek manzara yol kenarındaki benzincilerin önünde kilometrelerce uzayan kuyruklardı. Yola çıkmadan önce Crytek'i arayıp geleceğimi haber verdiğimde, iki gün sonra dünyanın en önemli basın mensuplarına özel küçük bir gösterim yapacaklarını ve oyunla ilgili yeni şeyler açıklayacaklarını söylemişlerdi. Daha ne kadar şanslı olabilirsin ki, yolun Frankfurt'a düşüyor ve Crytek ofisinde yılın tek basın etkinliği var. İki gün sonra mı! Yahu iki gün ne yapılır Frankfurt'ta? "Sen dert etme" diyor telefonun öbür ucundan Faruk abi, "İlk gün oturur rahat rahat sohbet eder, akşam bir yemek yeriz. İkinci gün de basın grubuyla takılırsın. Bütün ekip burada olacak, uzun uzun röportaj yapabilirsin." Cidden mi? Bunun için bırak Frankfurt'u Mönşingladbah'da kalırım be. "Bak manyaklık edip arabayla gelme ama trene bin" diyor, "Bagaj ekipman dolu Faruk abi, komple TV stüdyosu formunda geliyorum, tonla videonuzu çekeceğim bu sefer", "Eyvah eyvah".


Tek düşmanımız uzaylılar değil. Cell midir, Crynet midir var birileri başımıza bela. Anlatmıyorlar ama bu sefer hikâyede epey bir sürpriz bekliyor bizi.

Yerli Kardeşler'le geçirilen bütün bir gün. Saatlerce neler konuştuğumuzu tahmin edebiliyor musunuz? Cry Engine 4, Crytek'in Türkiye planları, çıkaracakları sonraki oyun, ondan sonra gelen oyun… Ama daha önceki Crytek ziyaretlerimi okuduysanız konuşmaların şöyle geçtiğini hatırlarsınız: "Bunu yazabilir miyim?", "Hayır?", "Şundan bahsetsem dergide biraz", "Olmaz"… "Telefona ses mi kaydediyorsun sen?", "Yok Avni abi nerden çıkardın, aa yapar mıyım öyle şey!" Bana güvenip de bu kadar şey anlatan insanlara ihanet edip sırlarını dökecek değilim elbette. Ama sizi bütünüyle karanlıkta bırakmaya da gönlüm razı olmaz. O yüzden sır vermemekle, ilginç bir şeyler anlatmak arasındaki ince denge noktasında dikkatlice ilerleyeceğiz. Bir de Yerli Kardeşler'den sadece Cevat'la sohbetimizin videosunu paylaşabiliyoruz. Büyük kardeşlerin kamerayı çıkarır çıkarmaz nasıl kaçtıklarını görmeniz lazım: "Kaçmayın yahu iki kelime konuşun şuna", "Cevat konuşsun, biz konuşmayız". Haydaa…

Neyse sorun değil, bir gün sonra ekiple uzun uzun röportaj yapacağım, boşuna taşımadım bu kadar ekipmanı. Siz de OGZ Online'a girerseniz bu röportajların kesilmemiş tam videolarını bulabilirsiniz.

EEE DAHA DAHA NASILSINIZ?

Crytek'ten verilmesi gereken ilk haber keyiflerinin yerinde olduğu. Adetten bir cevap olsun diye değil, gerçekten öyleler. Her ziyaret ettiğimde biraz daha gelişmiş, işleri büyütmüş



Heavy'yi gördün mü saklanacaksın. Bu yarmanın ne nezaketten anladığı var ne de insanlıktan. Ölmek de bilmiyor bir türlü. Ona karşı tek üstünlüğünüz Nanosuit'in verdiği çeviklik.

oluyorlar. En son altıncı ofisi açmışlar, şu an Frankfurt dışında Kiev, Nottingham, Budapeşte, Sofya ve Seul'de ofisleri var. Çalışan sayısı da 650'yi geçmiş. Dünyanın en köklü stüdyoları bile sıkıntılar yaşarken Crytek'in hiç durmadan büyümesi sevindirici, nazar değmesin.

Peki, ne yapıyor bu kadar ofis Crytek için? Yeni duyurulan *Kingdoms* Budapeşte'de, *Warface* ise Seul ofisinde geliştiriliyor. Nottingham ise şu an *Crysis 2*'nin çok oyunculu modunu geliştiriyor. Kiev ve Budapeşte ofislerinin çalıştığı oyunlar henüz gizli. Frankfurt'takiler ise *Crysis 2* ve CryEngine'in yanı sıra diğer yeni projeler ve teknolojiler üzerinde çalışıyor. Zaten ben ilk gittiğimde binanın tek katı onlarındı, geçen üç senede iki buçuk katını kapamışlar binanın. Kısacası açıklanmış üç oyuna ek olarak benim çözebildiğim en az dört proje ve oyun üzerinde daha fiilen çalışıyorlar.

Ama Crytek'in diğer bir özelliği, ne kadar hızla proje üretiyorsa yine aynı hızda o projelerin bazılarını rafa kaldırabiliyor. Geçen senelerde ofislerinde gördüğüm bir sürü proje askıya alınmış. Çok tatlı karakterleri olan macera tarzına benzer bir oyun vardı mesela, onun çalışmasını durdurmuşlar. Diğer bir oyunlarını lanse edilmesine haftalar kala rafa kaldırmışlar. Adamların kafaları sürekli yenilikçiliğe çalıştığından sonunda planladıkları işlere bakıp, yahu bunu yapacak teknoloji daha yok ki diyebiliyorlar.

O MAVİ 3D GÖZLERİNDE KALDIM



Crytek'te geçirdiğimiz ikinci günde Cevat bir de sürpriz yapmaya karar verdi. Basından bir grubu toplayıp stüdyonun içlerinde, 3D denemelerin yapıldığı odaya götürdü. Burada oyunu yetmiş küsur inç bir Panasonic televizyonda 3D olarak görme şansımız oldu. Ve daha oyun başlar başlamaz o televizyona bakan her kim vardıysa çenesi zemine doğru akmaya başladı. Bugüne dek bir sürü oyunu 3D gördüm, siz daha küçükken *Quake 1*'i stereo 3D oynardım ben, ama ben böyle bir 3D oyun görmedim hayatımda.

En büyük fark Crytek'in ekranı diğerleri gibi konveks değil konkav alması. Yani görüntü ekranın dışına taşmıyor ekrandan içeri doğru gidiyor. Düşünün ki o katastrofik New York'a açılan bir pencere var ve siz o pencereden bakıyorsunuz. Ayrıca Nanosuit'in kask camından tutun, onun üzerindeki dijital göstergelere kadar her şeyi öyle ustaca geçirmişler ki 3D'ye. Cevat ilk gün konuşurken "Bundan sonra bütün oyunlar 3D olacak" dediğinde çok inanmamıştım, benim gibi 3D'ye ısınamamış bir sürü insan var diye düşünmüştüm. Ama şu görüntüye bakarken ona hak vermemek elde değil. Bu varken başka türlü oynamak istemezsiniz bu oyunu cidden.

Üstelik yarım saat kadar ekran başında kalmama rağmen hiç rahatsız etmedi beni. Diğer 3D oyunlar 3dk ila 10dk arasında can sıkmaya başlardı. Cevat saatlerce hiç yorulmadan *Crysis 2* oynayabileceğimizi söyledi bu şekilde. Asıl ilginci, teknolojiyi kendi teknolojilerinden birine reverse engineering yaparak geliştirdiklerini söylemesiydi. Deli bu adamlar.

CRYTEK, ÜRETTİĞİ HIZLA PROJE İPTAL EDEBİLEN BİR FİRMA. KAFALARI SÜREKLİ YENİLİKÇİLİĞE ÇALIŞTIĞINDAN, PROJELERİNE BAKIP "DAHA BUNU YAPACAK TEKNOLOJİ YOK" DİYEBİLİYORLAR.

GÖZLERİMİZİ YAŞARTAN MOTOR

Şirketin bir numaralı gözbebeği olan CryEngine, tahmin edebileceğiniz gibi tüm proje ve oyunlarda kullanılıyor. Bu da yapılan her şeyin omurgasını oluşturduğu anlamına geliyor. Geliştirdiğiniz oyun ne olursa olsun CryEngine'i kullanınca zahmetsizce onun bütün yeteneklerine sahip oluyorsunuz. Ve CryEngine 3'le birlikte bu yeteneklere PS3 / Xbox360 desteği ve Stereo 3D desteği de ekleniyor. Geçen ziyaretimde sohbet ettiğimiz odadaki tahtadan CryEngine yol haritasını silmeyi unuttukları için zaten CryEngine 5'e kadarki planlarını biliyordum. CryEngine 2'de amaç grafik kalitesini yükseltmekken, CryEngine 3 konsol desteğinin sağlanmasına odaklanmıştı mesela. Ama yine yerlerinde duramayıp 3D desteğini bu sürüme eklediler. PC için görsel açıdan devrimci bir değişiklik yok CryEngine 3'te ama CryEngine 4'le oyunlardaki grafik çıtasını bir adım daha yukarı taşıyacaklar, yani bakıp gözlerimize inanmakta zorlanacağız.

WARFACE

Crytek ofisindeki ilk gün sadece Yerli'lerle sohbet etmekle kalmayıp en taze oyunları *Warface*'i de uzun uzun oynayabildim. Henüz oyun duyurulmamıştı ve sanırım deneyen ilk basın mensubu ben oldum. *Warface*'ten bahsetmemiz henüz yasak olduğundan geçen ay bu dosyayı yayınlayamamıştık zaten. *Warface* elbette *Crysis* kadar büyük bir yapım değil ama piyasadaki diğer tüm ücretsiz FPS'lerden bir iki gömlek üstün. Henüz alpha'da olmalarına rağmen gayet iyi görünüyor oyun. *Crysis*'ten çok *CoD* tarzına yakın. Hızlı, aksiyona dayalı, düşünmekten çok ateş ettiğimiz oyunların ne kadar popüler olduğunu düşününce tutarmış gibi geliyor bana.

RÖPORTAJ





NATHAN CAMARILLO

Crysis 2 ekibini bir orkestra olarak düşünürseniz, Cevat besteci, Nathan ise orkestra şefidir. Hangi ekibin ne yaptığını bilen, bunun için kaynakların yeterliğini ve oyunun zamanında ve istenen kalitede çıkmasını garantileyen adam. Bu röportajı da hayli kırptık, kesilmemiş hali web sitemizde.

Tuğbek: Crysis 2'nin tek kişilik yanından bahseder misin, bize daha sinematik bir deneyim yaşatacak mı?

Nathan Camarillo: Evet, kesinlikle. New York boyunca gittiğiniz bir dolu mekânımız var ve bu mekânları oyunun ritmine, hikâyenin ve anlatmak istediğimizin ne olduğuna bağlı olarak değiştiriyoruz. Bu yüzden bazı yerler çok büyük ve açık olurken, bazıları daha kapalı ve yoğun. Sonra dikey oyun alanlarıyla da oynuyoruz. Bu yüzden bazen oldukça düz, diğer zamanlarda yüksek olabiliyor ve sürekli değişiyor haritalar.
Sinematikler hariç her bölümün yaklaşık 20 dakika olmasını hedefliyoruz. Bu tek bir görev için iyi bir süredir. Ama geçen gün görevlerden birini 45 dakika boyunca oynadım. Çünkü AI ile kedi-fare oynuyordum, sinsice ortalıkta dolaşıp her seferinde bir tane adam öldürüyordum, alarmı çaldırıp araştırmaya gelmelerine sebep oldum, sonra da araştırmaya gelmeyen tek adamla uğraştım ve bu yüzden oldukça uzun zaman aldı. Ama oynadığım süre boyunca çok eğlendim.
Bazı noktalarda takviye birliklerin gelmesi ya da bir bombanın patlaması gibi hazır kurgular kullanıyoruz. Bu bizim hikâyenin ilerlemesini sağlama, NPC'leri oyuna dâhil etme yolumuz ama AI bir kere oyuna girdi mi bağımsız olarak hareket eder, kendi kararını verir, oyuncunun yaptığı şeye tepki verir. Bu yüzden ben onlarla oynadıkça, onlar da benle oynuyorlar. Bu da oyunun uzun sürmesi demek. Ama eğleniyorum çünkü AI ile birlikte oyuna yön veriyoruz.

T: Cevat'la konuşurken "Yıllarca orman üzerinde çalıştıktan sonra şehre geçmek kolay değildi" dedi. Sence en zoru neydi?

N: Malzeme yaratımı en zorlayıcı işlerden biri çünkü ormanda bir taş yarattığınızda, o taşı her yerde kullanabilirsiniz. Ya da çalıları ve ağaçları farklı açılarda çevirip her yere koyabilirsiniz. Çevreye dayalı araziler yaratmak kolaydır. Ama şehre geçtiğinizde her şeyi tek tek yapmak zorundasınız. Yangın musluklarından her bir sokak lambasına, fidana, kıvrıma, kaldırıma kadar her bir malzemeyi yapmanız gerekir ve bu gerçekten de çok zor. Bazen oyun alanını değiştirmek istediğinizde tutup bir tepeyi düzleştiremezsiniz; tüm hayatı yeniden düzenlemeniz gerekir. Kaldırımın şu genişlikte olması gereklidir, her birkaç adımda bir sokak lambası vardır; eğer bir anda caddeyi kısaltacak olursanız o zaman da kavşak o kadar güzel görünmez. Zorlayıcıydı ama farklı bir şey üzerinde çalışmak ekibe zevk verdi çünkü Far Cry'dan beri orman yapıyorlar. On yıl boyunca orman yapmak sıkıcı olabiliyor ama birkaç yıl şehirde çalışmak güzel, yenileyici bir değişim.


Crysis 2'nin çok oyunculu modu da artık dar alanlarda ve hızlı. İlk oyunun çok oyunculu modu ile hiç ilgisi kalmamış. Tek kişilik oyunda olsa da çok oyunculu modda araçlar yok artık.

Diğer F2P oyunlar gibi *Warface*'i de ücretsiz oynayacağız ama oyun içinde para harcanacak bir şeyler olacak. Henüz oyun içinde neler alabileceğiz, ekonomik model nasıl olacak gibi kararlar verilmemiş ama para vermeyen oyuncuların da takılmadan en üst seviyeye kadar oynayabilmesinde kararlılar. *Warface*'in en güzel yanlarından biri sadece karşılıklı multi değil co-op da oynanabilecek olması. Yani oyunda NPC'ler ve yapay zekâ da var ve co-op içeriği sürekli güncellenecek.

Oyunun keskinliği ve tokluk hissi gayet iyi. Grafiklerini ve çok oyuncu modların zenginliğini biraz geliştirseler *Black Ops*'tan eksik bir yanı kalmayacak. Bu oyunda da CryEngine 3 kullanılıyor ama *Crysis*'teki kadar efekt ve detay olmadığından her sistemde çalışabilecek.


New York'daki yıkıma inanamayacaksınız. Şehir öylesine bir kaosa boğulmuş ki benzerini ne başka bir oyunda ne de filmlerde gördünüz.

Oyun öncelikle Güney Kore ve Çin'de yayınlanacak. Amerika ve Avrupa'da yayınlanıp yayınlanmayacağı henüz muallak. Dolayısıyla Türkçe bir sürümü olup olmayacağı da belli değil. Ama bu konuda çeşitli çalışmaları varmış *Crytek*'in. Bizdeki F2P pazarının büyüklüğünü düşününce, büyük ihtimalle Türkiye'de de yayınlanır bence.

CRYTEK TÜRKİYE?

Crytek'in Türkiye'de bir ofis açma planlarına gelince, halen bu konuda istekliler. Ama ülkemizde bir Crytek ofisini dolduracak kadar deneyimli oyun geliştiricisi bulmanın, en azından bunu üç beş yerli stüdyoyu satın almadan yapmanın mümkün olmadığı ortada. Geçen bir iki sene Crytek'ten uzmanlar gelip ODTÜ ATOM'da çeşitli kurslar verdiler. Eğer ATOM bu hızla oyun geliştiricisi yetiştirmeye devam ederse, Crytek'in bir iki sene içinde yerli Teknokent'lerden birinde ofis açacağını düşünüyorum ben. Ama şimdilik Yerli'ler bunu gerçekten istediklerinden ama sırf bir ofis açmış olmak için böyle adım atmayacaklarını söylemekten ileri gitmiyor. Aslında Türkiye için daha pek çok planları var ama bu noktada susmam gerekiyor artık. Umarım bu planlar gerçekleşir ve şu an bildiklerimi susmanın verdiği acı boşa gitmez.

Ofisteki ikinci gün dünyanın çeşitli yerlerinden gelmiş yirmi kadar basın mensubuyduk ve ofisin motion capture stüdyosuna kurulmuş küçük sinema sahnesinde yerlerimizi aldık. Önce Cevat, ardından oyunun yazarı Richard Morgan, çok oyunculu modu geliştiren Crytek UK'den Hasit Zala ve oyunun yapımcısı Nathan Camarillo tek tek kendileriyle ilgili bölümleri anlattılar.
Crysis 2'nin ilk oyundan en büyük farkı ıssız bir adada değil New York'ta geçmesi elbette. Ama çok önemli bir diğer fark da bu kez oyunun sağlam bir yazarı olması. Crytek bu defa işi şansa bırakmamış ve hikâyeyi ünlü bilimkurgu yazarı Richard Morgan'a bırakmış. Morgan'ın ekibe dahil olur olmaz ilk işi sorular sormaya başlamak olmuş. Böyle bir istila altındaki insanlar ne hisseder, peki o istila ile savaşanlar? Asıl önemlisi Nanosuit giyen asker? Böyle bir zırhla bütünleşmek, böyle bir güce sahip olmak insanı nasıl etkiler? Böylece Alcatraz karakteri doğmuş. New York'u görüp Alcatraz'la tanıştıktan sonra ne o adayı, ne de eski kahramanımız Nomad'ı özleyeceğiz bence.

NANOSUIT 2 İLE TANIŞMA

Sunumda Cevat'ın bahsettiği iki olay çok ilgimi çekti. İlki koreografik özgürlük. İlk oyunda dev adada istediğimiz yere gitmekte özgürdük ha-



UZAYLILAR

Crytek şimdilik sadece uzaylı düşmanlarımızı gösteriyor. E3 ve Gamescom'daki demoda bir bölüm sonu canavarı ile tanışmıştık. Ne yazık ki Frankfurt'ta oynadığımız bölümlerde bu baa yiğiy yoktu. Gördüğüm kadarıyla Stalke en sık karşımıza çıkacak düşman olacak. Crysis 1'in uzaylılarına göre daha akıllılar ve Stalker'larla kapışmak cidden keyifli.

Oynadığım bölüm boyunca tek bir heavy ile karşılaştım ama açıkçası bir tanesi yetti. Bu arkadaşın yapay zekası daha zayıf ama zırhı bir o kadar güçlü.

hatemoğlu
1924

CEKET ~~249,50 TL~~ 149,50 TL*

YENİ **Afyon** Afium AVM İkbal Tesisleri YENİ **Büyükçekmece** E-5 Üzeri YENİ **Kütahya** Outlet Park
YENİ **Malatya Park** AVM YAKINDA **Kayseri** Meysu AVM YAKINDA **Trabzon** Atapark AVM (2 EKİM 2010)

Sadece aşağıdaki mağazalarımızda satışa sunulmuştur...

www.hatemoglu.com

Merkez 0212 413 48 48 - **Adana** M1 Real AVM - **Ankara** Antares AVM - **Ankara** Optimum AVM - **Ankara** Forum AVM Etlik - **Ankara** MallTepe AVM Giriş Katı - **Aydın** Forum AVM - **Bursa** As Merkez B Kapısı Girişi - **Çorlu** Orion AVM Alt Çarşı - **Gaziantep** M1 Real AVM - **Erzurum** AVM - **Eskişehir** Espark **Hendek** Parkshop - **Kapadokya** Forum AVM - **İstanbul** Forum AVM Bayrampaşa - **İstanbul** Beylikdüzü Saatli Bina İş Merkezi - **İstanbul** Zeytinburnu Olivium AVM Alt Çarşı - **İstanbul** Güneşli 212 AVM - **İstanbul** Merter Meydan AVM - **İstanbul** Profilo AVM - **İstanbul** Pendik E5 Üzeri Outlet - **İstanbul** Kartal M1 Real AVM Tarafı - **İstanbul** İkitelli Fabrika Satış Mağazası Turgut Özal Cad. No:153 - **İzmit** Outlet Center - **İzmir** Balçova Selway - **Konya** M1 Real AVM - **Mersin** Forum AVM - **Muğla** Outlet Park AVM - **Susurluk** Ulusoy Park Outlet - **Söke** Priene Outlet - **Trabzon** Forum AVM - **Denizli** Forum AVM - **Ereğli** Uğur Mumcu Cad. No:36 - **Batman** Diyarbakır Cad. No:7 - **Siirt** Yenimahalle

*TL'den başlayan fiyatlarla.

EDWARD ISING

tırlarsanız. Bu oyunda aynı oranda özgür olmayacağız, oyun bir sandbox olmayacak. Ama bu popüler diğer FPS'ler gibi çizgisel ve dar alanlara sıkışmış olacağı anlamına da gelmiyor. Crytek ikisinin arasında güzel bir denge yakalamak istiyor. Mekânlar daralıp genişleyecek, böylece farklı taktiklerle ve oynayış tarzlarıyla yaklaşmamıza imkân verecek. Oyunda önceden belirlenmiş olaylar olacak ama hâlâ bizden habersiz ortalıkta dolanan NPC'lere nasıl yaklaşsak, onlarla nasıl oynasak diye düşünebileceğiz. Yani hem çizgisel bir oyunun tanımlı koreografisini hem de sandbox'ın özgürlüğünü hissettirmeye çalışacak. Bunu ne kadar başaracaklar bilmiyorum ama oynadığım kadarıyla *Black Ops*'un labirentlerine dönmediğini söyleyebilirim.



Crysis'in açıklanan çok oyunculu haritaları içinde en ilginç görüneni Pier. Bu haritayı oynatmadılar gerçi ama ekran görüntüleri bile şimdiden haritaya ısınmama yetti.

RÖPORTAJ





HASIT ZALA

Efsanevi TimeSplitters'ı yapan Free Radicals ekibinin başı Hasit. İki sene önce Crytek UK oldular ve konsol için çok oyunculu oyun deneyimlerini Crysis 2'ye getiriyorlar. Bu röportajın da kesilmemiş hali web sitemizde.

Tuğbek: Çok oyunculu modun farkları nedir, takım olarak seriye nasıl bir yaratıcılık getiriyorsunuz?

Hasit Zala: İlk oyundaki çok oyunculu modu ve oyuncuların bu tip oyunlarda ne istediğini dikkatlice inceledik. Ve gördük ki oyunun çok daha hızlı oynanıyor olması gerekli. Ama bizim için anahtar noktalardan biri Nanosuit oldu. Çünkü iki temel oynanış tipi doğuruyordu: Görünmeden hareket edip avlanan ve zırhlı süper kahraman. Bunlara kontrol cihazının üzerindeki iki düğme ile ulaşabiliyor ve dinamik olarak değiştirebiliyorsunuz. Nanosuit'in diğer bir önemli yanı yükseğe zıplayabilmenize, kayabilmenize, kenarlara tutunabilmenize imkân vermesi. Böylece akıcı bir hareket imkânına sahip oluyorsunuz. Bu, çatışmaya diğer çok oyunculu oyunlardan daha hızlı girebileceğiniz anlamına geliyor. Ama çatışmalar, Nanosuit'in yeteneklerini kullandığınız ve ancak zekânızla kazanabileceğiniz çok daha taktik bir yüzleşme olacak. Yani çatışmaya giderken daha hızlı ama çatışma sırasında daha taktiksel.

T: Crysis 2 ile sınıfları da getiriyorsunuz ve her sınıfın farklı Nanosuit yetenekleri olduğu için bu oldukça ilginç.

H: Evet oynanıştaki yeni yapılarımızdan biri sınıflar. Oyun başlangıçta önden ayarlanmış beş farklı sınıf sunacak. Sınıflar ilk ve ikincil silahlar, patlayıcılar ve hangi giysi modüllerini kullanabileceğinizi belirleyecek. Giysi modülleri oyundaki derin ve geniş gelişim sisteminin de anahtarı. Oyunda ilerledikçe yeni giysi modüllerini açıyor olacaksınız. Bunlar Nanosuit'inize ekleyebileceğiniz özel yetenekler sağlayacak ve modülleri yerleştirebileceğiniz üç slotunuz olacak.

T: Oyun modlarından bahsedelim biraz da.

H: İlk Team Instant Action modunu duyurmuştuk, bu bir tür takım deathmatch oyunu. Ayrıca Crash Site isminde bir oyun modumuz var. Bu modda bir uzaylı gemisi bölüm boyunca dolanıp Crash Site Pod'ları bırakıyor. Takım olarak göreviniz Pod'un düştüğü alanı ele geçirip çevresinde bulunarak puan toplamak. Sonunda Pod dağılıp patlıyor ve gemi başka bir noktaya yeni bir tane atıyor. Bugün duyurduğumuz yeni bir mod ise Capture The Flag.

T: Klasik CtF mi, yoksa bir farklılık eklediniz mi?

H: Bu klasik CtF. Ama altı ayrı oyun mod içinde sekiz varyasyona sahibiz. Bu varyasyonları istediğiniz moda ekleyebiliyorsunuz böylece çok geniş bir oyun seçeneğiniz oluyor. Oyunda takım, herkes tek ve Nanosuit modları olacak.

YENİ NANOSUIT'İN EN İLGİNÇ YANLARINDAN BİRİ, ARTIK BİR KARAKTERE SAHİP OLMASI. KULLANICISI VE KOSTÜMÜN KENDİSİ, BİRBİRİNİ ETKİLEYEN İKİ KARAKTER GİBİ OLACAK.

Pür dikkat kesilmemi sağlayan ikinci nokta, Cevat'ın "Nanosuit'in de bir karakteri olacak" demesiydi. Bu nasıl işliyor, konuşuyor mu bizimle, arada bizden bağımsız işler mi çeviriyor bilemiyoruz. Bu konuda sır vermeyerek iyice de kurtlandırdı beni zaten. Tamam oyunun en önemli parçası Nanosuit ama bir karakteri olması? Nasıl yani? Bu konuda bir dolu spekülasyon yapabilirim ama bu sadece klavye eğlendirmek olur. Ama şurası kesin ki ilk oyunda Nanosuit pastanın üzerindeki kremaydı. Oyunu renklendiren, oynanışı zenginleştiren, satmayı kolaylaştıran... Bu sefer ise pastanın ta kendisi. Oyunda onun gizemini çözmek, onun etkilerini görmek hikâyenin ana omurgası olacak gibi. Bir de ağızlarından kaçırdıkları birkaç cümle Nanosuit'in uzaylı veya uzaylı teknolojisi olduğuna iyice ikna olmamı sağladı.

Ama Nanosuit eskisinden oldukça farklı. Artık dört yerine iki modu var: Gizlilik ve Zırh. Diğer iki mod ise sürekli sizinle. Yani koştuğunuzda Hız, bir şeylere vurduğunuzda veya söktüğünüzde Güç modları kendiliğinden devreye giriyor. Bu çok akıllıca olmuş, böylece Güç ve Hız modlarını açıp kapamakla uğraşmıyor, bunlara pek fazla pil harcamıyoruz. Üstelik Gizlilik veya Zırh modundan çıkmadan Hız ve Güç'ü kullanabiliyorsunuz, Hız-Gizlilik, Güç-Zırh gibi yan modlar doğuyor.

Artık öğlene yaklaşıyorduk ve bu güzel insanları dinlemek ne kadar keyifli olsa da ellerim bu güzel oyunu bizzat denemek için kaşınmaya başlamıştı. "Tamam" dediler, "artık aşağı inip oyunu oynayalım hep birlikte". Büyük bir odaya yerleştirilmiş 10 tane Xbox360'a aç kurtlar gibi saldırdık. Bizim için meşhur Madison Square'de geçen Semper Fi or Die isimli tek kişilik bölü-

mü ayarlamışlardı. Gerçi oyun hemen hemen bittiği için ana menüden istediğiniz bölümü seçebiliyordunuz ama terbiyesizlik edip diğer bölümlere bakmadım elbette, yani bakmadım diye hatırlıyorum sanırsam =)

MEYDAN DAYAĞI

Sabah bu bölümü Nathan baştan sona geçip bize detaylıca anlatmıştı. Ama kontrol cihazı kendi elinde olunca insan detayları ve havasını çok daha iyi görüyor. Ve *Crysis 2* oynarken her ikisine de hayran kalmamak elde değil. O odada geçirdiğim birkaç saatten bu yana aynı havaya sahip bir oyun bulmaya çalışıyorum. Nasıl anlatsam bunu size... Sanırım doğru kelime "hacim" olmalı. Diğer oyunlar *Crysis 2* ile kıyaslandığında gerçekten iki boyutlu kalıyorlar. Uzaylıların şehirde yarattığı hasar, beklentilerinizin çok ötesinde. Devrilmiş bir iki arabadan veya çökmüş binalardan bahsetmiyoruz burada. Tam olarak şehrin topografyası altüst olmuş. Yollar metrelerce aşağı çökmüş, şehrin altyapısı ile üst yapısı birbirine girmiş, çatlayan asfalt bloklarının arasından dışarı fırlamış. Ve bu büyük değişim bahsettiğim hacimleri oluşturmuş. Bölümün başladığı nokta, çöken Madison Meydanı'ndaki parkın olduğu yer. Burada çöküntüden dolayı metrelerce yükseklikte duvarlar oluşmuş. Bunlar bazen daha yüksek noktalara çıkmanıza izin veriyor. Tırmanıyorsunuz, cadde seviyesinde bir binanın ilk katına giriyorsunuz ve bir keskin nişancı tüfeği buluyorsunuz. Bunu alıp haritayı taradığınızda çok farklı yükseklik ve mekânlarda nasıl zengin bir harita yapısı olduğunu fark ediyorsunuz. Bu geniş mekâna bakarken aklımdan tam olarak geçen şu: Ne yapsam? Çoğu FPS'de hiç düşünmeden dalıp önünüze geleni indirirsiniz. Ama burada durup düşünüyorum, sağdan ilerleyip şu iki Stalker'ı mı temizlesem, o zaman soldakilerle uzak mesafeden çatışmam gerekir. Ama şurada bir ağır makineli var, onu aldım mı işim kolaylaşır. Gizlilik moduna geçip kolayca oraya ilerleyebilirim.

Haritada ilerlerken yeni kayma hareketini de deniyorum. Çökmüş yolun oluşturduğu yokuştan aşağı doğru bırakıyor kendini Alcatraz ve bir taraftan da yanlarından hızla geçtiğim Stalker'lara saydırıyorum makineli tüfekle. Gerçekten de hareketlerimiz çok daha hızlı ve harita içinde daha hareketli ve akışkan ilerleyebiliyoruz. Yolun sonunda ilerleme seçeneklerim bitiyor ve bir binaya giriyorum, burada kapalı alanda bir iki Stalker'la daha çatışıyoruz. Oradan çıkıp bir Heavy ile çatışıyorum. Az sayıdaki roketi karavana atınca (gamepad'le FPS bilmiyor ben) iş zora giriyor. Yenilgiyi kabul etmiyorum ve Heavy ile köşe kapmacaya başlıyoruz. Birbirine girmiş yol ve tren vagonları arasında o beni kovalıyor ben kaçıp her fırsatta biraz daha hasar veriyorum. Burada o akıcı hareket olayını daha da iyi hissediyorum. Zor oluyor ama sonunda kaça vura indiriyorum Heavy'yi. Haritanın ilerisinde Humvee tipi bir cip var. Bununla ilerlemeye ve karşıma çıkan Stalker'ları ezmeye başlıyorum. Şehirdeki yıkımdan mı bahsetmiştim. Hiçbir şey görmemişiz aslında. Çünkü şimdi Humvee'mi dev bir uçurumun yanından sürüyorum. Bütün bir mahalle çökmüş ve şimdi olması gereken yerde

RÖPORTAJ



CEVAT YERLİ

O, Crytek'in "Oyuncu Beyni". Diğer iki kardeş idari ve ticari kısımlarına bakarken Cevat oyunların ve teknolojilerin arkasındaki deha. Tek bir zayıf yanı var, röportajlarda bazen dayanamayıp söylememesi gerekenleri ağzından kaçırıyor. Biz de onu bu yüzden seviyoruz =) Burada sohbetimizin küçük bir kısmı var, tamamını oyungezer.com.tr'de bulabilirsiniz.

Tuğbek: Crysis 2'nin çıkmasına birkaç ay kaldı. Bu sefer ormanlardan çıktınız, başka bir Jungle'a, New York'a girdiniz. Nasıl oldu?

Cevat Yerli: Far Cry'dan ve Crysis'ten sonra bizim takım bu ormanlıktan... nefret ettiler demeyeyim de, başka bir şeyler yapabilir miyiz diye sordular. Zaten benim düşüncem de bir şehir cangılı yaratmaktı. Ve dünyanın en büyük şehrini alalım dedik.

T: Bu arada teknolojideki liderlik de aynen devam ediyor.

C: Evet. PC, Xbox 360 ve PS3'ün üçünde de stereo 3D yapıyoruz ki oyuna bambaşka bir canlılık veriyor. Bence Stereo 3D oynadıktan sonra kimse 2D olarak oynamak istemez. Ben ilk başlarda hadi yapalım ama nereye gidecek tam belli değil diyordum. Ama üç dört sene içinde bütün oyunlar ve filmler Stereo 3D olacak.

T: Oyunda ne gibi değişiklikler var, mesela Nanosuit'te neler yaptınız?

C: Nanosuit 2'yi sadece teknoloji olarak ilerletmeyelim, kendisine bir de karakter verelim dedik. Nanosuit içindeki insan ve kullandığı Nanosuit'in ayrı karakterleri var. Bu ikisi zamanla birbirine bağlanıyor ve yeni bir hikâye anlatma yolu sağlıyor bize. Sonrasında tabii ki New York'un hikâyesi var, New York'ta ne oluyor, nasıl değişiyor zamanla, uzaylıları yeniden üretmek ve anlatmak, işte her şeyi bir hikâyeye bağlamak bizim için çok önemli. Çünkü Crysis 1'in hikâyesi pek beğenilmemişti. Bu sefer baştan hikâye anlatımını daha iyi ele aldık, bir de projenin ortalarında ünlü yazar Richard Morgan'la buluştuk. Ben Richard'a neyi nasıl yapmak istiyorum, neleri çözmek istiyorum anlattım. Sonra hikâye üzerine birlikte çalıştık. Richard aşağı yukarı 6-7 ay burada yaşadı. Bence hikâye olsun, Nanosuit olsun, bütün oyun dünyası olsun, çok iyi bir iş çıkardık. Bir de gizemli karakter olarak, Nanosuit içinde bir karakter var, onu şu anda anlatmıyoruz kimseye. Ama bence çok ilginç bir konsept oldu. Çünkü normalde teknolojinin karakteri olmaz. Ama bizim çözümümüz çok ilginç bence. Bakalım oyuncular beğenecek mi, orasını bilmiyoruz :)

T: Grafikler çok güzel gözüküyor, peki sistem gereksinimleri?

C: Bilgisayarınızda Warhead çalıştıysa, Crysis 2 de çalışır. Yani fazla artış olmayacak. Biraz artış beklentisi var ama Crysis'ten üç buçuk sene sonra çıkıyor ve az artıyorsa sistem gereksinimi olarak, çok iyi çalışacak demektir.

T: Yeni projeniz Kingdoms'ı duyurdunuz ama hakkında çok bir şey söylemediniz.

C: Kingdoms hakkında basına hâlâ bir şey söyleyemiyoruz maalesef. Ama tabii ki çok ilginç bir proje bizim için. Yeni fikirler, yeni savaş sistemleri deniyoruz.

T: Bir de tarihi bir oyun olması falan...

C: Evet, tarihi bir oyuna benziyor değil mi :)

T: Değil mi yoksa?

C: Yani şimdi trailer'a göre bakarsan, tarihi gibi yani... :D

T: 2011 sizin için bayağı heyecanlı bir sene olacak sanırım, çünkü Crysis 2 çıktıktan sonra duyurabileceğiniz bir sürü şey var. Herhalde şu an her şey Crysis 2 yüzünden beklemede.

C: Evet, biz firma olarak genellikle iletişimi her zaman bir oyuna çevirmek istiyoruz. Ve tabii öbür oyunların takımları beklemek zorunda kalıyor, Crysis 2 çıksın da biz de biraz gün yüzü görelim diye. Tabii Crysis 2 piyasaya çıkar çıkmaz dünyaya duyuracağımız bir hayli proje var. Veya en az bir proje var duyuracağımız, öyle diyeyim :)

T: Biz de heyecanla bekleyeceğiz onları.



RÖPORTAJ 



RICHARD MORGAN

Bizde henüz çok tanınmasa da bugüne dek sekiz kitabı yayınlanmış meşhur bir bilimkurgu yazarı Richard Morgan ve Crysis'in yeni yazarı. Peki Türkiye'de öğretmenlik yaptığını, Kars'tan Diyarbakır'a dört yanı gezdiğini biliyor muydunuz? Detayları oyungezer.com.tr'de.

Tuğbek: Bir edebiyat materyali olarak değerlendirdiğinizde Crysis dünyası, evreni için ne düşünüyorsun?
Richard: Muhtemelen ilk oyunda hikâyenin çok fazla beğeni toplamayan birkaç şeyden biri olduğu büyük bir sır değil. Ama benim için ilginçti, hazırlıklar için bana ilk oyunu vermişlerdi, hikâyeye bakıyordum ve tüm bu boşluklar ve cevaplanmamış sorular vardı. Yani oyunu oynuyorsunuz ve "Bu karakter kim", "nereye gitti", "neden böyle davranıyor" diyorsunuz. O zaman o boşluklara uzanıp "Pekâlâ, burada neler olduğunu öğreneceğiz" ve bunu hikâyeyi daha da geliştirmek için yapıtaşı olarak kullanacağız diyebiliyorum. Crysis'i oynadım, bu yüzden altında yatan hikâyenin güçlü bir kurgusu olduğunu biliyordum. Nanosuit, uzaylılar, uzaylı yapısının keşfi gibi şeyler geliştirilebilir, sağlam fikirler. İlk oyunda anlatım zayıftı ama bu bana daha çok fırsat sağlıyor. Çünkü güçlü bir anlatımı olsa yazmak zorlaşırdı.

T: Hikâye kaldığı yerden devam mı ediyor?
R: Açıkçası oyunun bir parça yeniden yapım olması gerekiyordu. Çünkü bu sefer konsollara da yayınlıyoruz. Yani hikâyeyi bir yandan Crysis hakkında hiçbir şey bilmeyen konsol oyuncularına sevdirmem gerekiyordu, diğer yandan Crysis hayranlarına da hitap etmeliydi. Bu iki sorumluluğu dengede tutmak için orijinal oyuna referanslar yapmak zorundaydım ama bu referanslar oyun akışını bozmamalıydı. İlk oyunu oynayanlar, ilerleyen yeni bir hikâye görecekler. Alcatraz, ilk oyunda olmayan yeni bir karakter ama oyunda karşısına bir şey çıkacak ve siz "Ah tabii ya, buydu" diyip kafanızda o bağlantıyı kuracaksınız.

T: Bize biraz Alcatraz'dan bahseder misin?
R: Bu adam bir deniz keşif piyadesi. Özel savaş taktikleri konusunda iyi eğitimli, baskı altında konusunda iyi, oldukça sert biri. Ama oyunun başındaki karakter bu. Burada başardığımızı umduğum şey, oyunun sonuna geldiğinizde baştakinden farklı bir adam olduğunuzu, gerçekten değiştiğinizi hissettirecek bir kurgu yaratmış olmak. New York'ta yaşananlar, Nanosuit'in gücüne sahip olmak, tüm bunların karakter üzerinde bir etkisi olacak.

T: Öyleyse Nanosuit kullanmanın sonuçlarını ilk kez mi düşünüyoruz?
R: Evet, kesinlikle. Benim için Nanosuit birçok yönden bir meslek olarak savaşın metaforu. Ve herkesin bildiği gibi askerler, yaşadıkları deneyim sonucu değişirler. Bu yüzden Nanosuit'in sadece giydiğiniz bir silahtan ötesi olduğunu düşünüyoruz.

onlarca metrelik bir uçurum var. Bu uzaylılar ne halt etmiş burada?

NANO'YSANIZ TEK TEK GELİN

Tek kişilik deneyim kesinlikle nefes kesici. Yeni Nanosuit cidden daha kolay ve dinamik olmuş. New York ise gerçekten gördüğümüz hiçbir şeye benzemiyor. Davetlilerin hepsi tek kişilik oyuna doyunca, çok oyunculu modları denemeye başlıyoruz. İlk harita, biri tarihi diğeri modern iki binanın çökerken birbirine çarpıp yaslanmasıyla oluşmuş. TIA (Team Instant Action) oynuyoruz ve korkunç bir harala gürele var ortada. Harala gürele dediğim, bildiğiniz *CoD* tipi harala gürele. Yeniden doğan koşarak geliyor, herkes dolanıyor ve kimin ne yaptığını, kimi vurduğunu kestirmek zor.

CRYSIS'İN NEREDEYSE TEK ZAYIF YANI HİKÂYESİYDİ VE CRYTEK BU KONUYA DA EL ATMAYA KARAR VERDİ. ARTIK SENARYO, İŞİNİ BİLEN ELLERDE ŞEKİLLENİYOR. YENİ OYUNDA BİZİ ÇOK DAHA İLGİNÇ BİR HİKÂYE BEKLİYOR.

Ardından sokak seviyesine inip Crash Site oynuyoruz. Bu daha bana göre çünkü takım oyunu oynamak zorundayız. Harita taktik amaçlı kullanabileceğiniz bir sürü öğe ile dolu. Bizim takım bastırıp alıyor Pod'u, şimdi korumamız lazım. Ama Pod'un indiği yer korunaklı değil, ne denli çabalasak da sürekli kayıp veriyoruz. Bu modu da haritayı da daha çok seviyorum ilkinden.

Sonra yeni bir haritada tekrar TIA'a dönüyoruz. Ama bu sefer çatılardayız ve havalandırma çıkışları, çatı katları, seralar arasında koşturuyoruz. Bu haritada yine o hacim hissini yakalıyorum çünkü bir tarafına doğru oldukça yükseliyor harita. Ama yüksek zemine çıkmak için hayli çatışmak lazım. Burada Nanosuit'in bütün yeteneklerini kullanabiliyor, işin taktik yanına girebiliyorum. Haliyle ilk TIA moduna göre çok daha fazla seviyorum. Mantık aynı olsa da haritanın farkı ve Nanosuit'in varlığını göstermesi sayesinde artık o kadar da *CoD* gibi hissettirmiyor. *Crysis 2*'nin çok oyunculu modunun kendine has olduğu, benim için karakterini bulduğu yer burası.

İki saatten fazla oyunu oynadıktan sonra yüzüm gülüyor. Grafik, oynanış ve tasarım olarak beklentilerimi karşılıyor *Crysis 2*. Eldeki oyunun ilkinden çok farklı ve çok daha iyi olduğuna şüphem yok. Elbette o doğa harikası adayı özleyen, oyunun tam sandbox olarak kalmasını isteyenler olabilir. Ama hey, sizin yeni bir *Crysis*'e ihtiyacınız yok ki! O oyunu zaten yaptılar, zaten piyasada. Girin crymod.com'a, yüzlerce mod var halen deneyebileceğiniz. Çünkü *Crysis 2* yapılmış işleri tekrarlamak için değil, oyunlara bakışımızı biraz olsun değiştirmek için geliyor.



Görünmez düşmanların en kötü yanı hiç beklemediğiniz anda sırtınızdan vurmaları. Sıcak çatışmaya girdiğinizde Nanosuit'in yeteneklerini ne kadar kullanabildiğiniz çok önemli.



HARWARD®

PROFESSIONAL MUSIC SYSTEMS

Class D Extreme Bass Machine EX 20000 2000 WATTS

PLS960.4 PLASMA

Mosfet, Bridgeable, Crossover, HPF/LPF, Bass Boost, 2ohm Stable

www.harward.com.tr

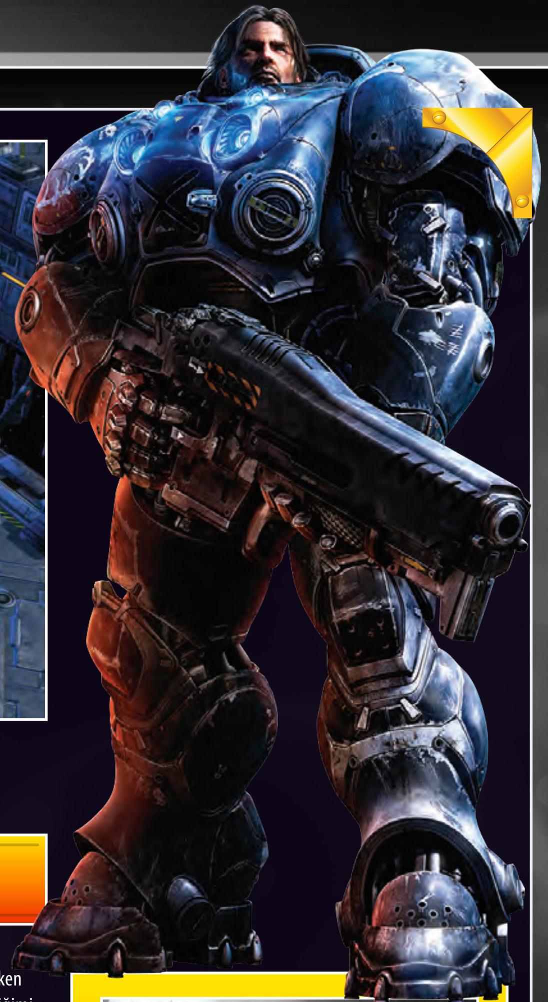
OGZ OYUN ÖDÜLLERİ 2010

Oyungezer ofisinde zaman zaman öyle şeyler yaşanır ki o anı bir videoyla kayıt altına almadığımız için bin pişman oluruz. Bunu kaydetmeliydik, siteye koymalıydık diye vahlanmaktan, anın keyfini çıkaramaz hale geliriz. 2010'un Oyun Ödülleri toplantımız da aynen böyleydi...

Sıradan gibi görünen bir Aralık akşamı. Hava kararalı epey olmuş. Bütün gün masalarında sessiz sessiz çalışan editörler, kozlarını paylaşmak üzere, günler öncesinden saptanmış bir hesaplaşma için oyun odasında toplanıyor. Bu ne bir Street Fighter turnuvası, ne de birbirimize iş yağdırdığımız bir içerik toplantısı. Bu, 2010'un hesabının kesileceği gün. Yıl boyunca ofiste çınlayıp duran "yılın oyunu budur!" cümlesinin nihayet bir anlama kavuşacağı, ak goyun kara goyun ayrımının yapılacağı gün.

Oyun dünyası için son derece hareketli bir yıldı 2010. Starcraft II gibi, Heavy Rain gibi, Gran Turismo 5 gibi, Mafia II gibi yıllardır ismini konuşup cismini sabırsızlıkla beklediğimiz bazı oyunlara nihayet kavuşmuştuk. Call of Duty'lerin, Medal of Honor'ların, Metal Gear Solid'lerin kendini yenileme denemelerini izlemiştik. Oyun oynama alışkanlıklarımızı tamamen değiştirme iddiasındaki kontrol cihazlarımız Move ve Kinect'le tanışmıştık. Bunların üstüne tonla bağımsız oyun, kilolarca DLC, milyon tane sektör entrikası, sayısız vasat oyun yığmıştık... Ayıklamak gerçekten zor olacaktı. Sıradan görünen bu Aralık akşamı, belli ki uzadıkça uzayacaktı.

Biz bu yıl da standart kategorilere saplanıp kalmak yerine, tıpkı oyun dünyasının kendisi gibi esnek, geçişken, garip kategoriler yaratmayı ve değerlendirmemizi bunlara göre yapmayı tercih ettik. Bizi mutlu eden oyunlar kadar çileden çıkaranları da ödüllendirmek istedik. Ortaya çıkan sonuçları da önümüzdeki 10 sayfaya doldurduk. Buyurun lütfen...

OYNA OYNA BİTMEDİ!

Adaylar: Battlefield: Bad Company 2, Civilization V, Starcraft II, Super Meat Boy
Kazanan: StarCraft II

Bugünün oyunları bir garip. Aylarca yıllarca bekliyorsunuz çıksın diye, hem de bunu o oyunu tek oturuşta bitireceğinizi bilerek yapıyorsunuz! Ama çok şükür hâlâ "oyna oyna bitmeyen oyunlar" diye bir kategori var ve biz böylelerini bulduğumuzda tam da onun istediğini yapıyoruz: Suyunu çıkarmadan hayatta bırakmıyoruz peşini. 2010 bu açıdan fena sayılmayacak bir yıldı. Hayır, her zamankinden daha fazla "bitmez oyun" çıktığından değil, bir tanesini tam 12 yıldır beklediğimiz için! Eğer o 12 yılın ardından StarCraft II de hemen bitiveren oyunlar tayfasına katılsa muhtemelen Güney Kore, Kuzey'le problemlerini unutur ve direkt "kekeke" nidalarıyla Amerika'ya Zerg rush'a çıkardı.

StarCraft II, tek kişilik senaryosuyla zaten ilk seferinde yerimize çaktı bizi, haftalarımızı almadı oynamak ama verdiği tatmin duygusu haftalarca sürdü. Sonrasında "toplanacak achievement'lar var!" diye, bir üst seviyede baştan oynamaya kalktık oyunu. Tam o da bitti derken... Aslında her şeyin yeni başladığını fark ettik; multiplayer. Sizi bilmem ama işte bu noktada ben bilincimi yitirmeye başladığımı fark ettim.

Normalde uyumaya bayılan ve uykusu kıymetli bir insan olmama rağmen sabahları işe gitmeden önce daha da erken kalkıp "bir iki el maç yapayım" düşüncesi ele geçirdi benliğimi. O da yetmedi, oyunda olmadığım zamanları bile StarCraft II ile geçirmeye başladım bir süre sonra. Turnuva maçları, replay'ler, taktik konuşmaları... Rakibi akıllıca bir hamleyle yendiğimde etrafıma gülücükler saçan süper pozitif bir karaktere dönüşürken, aldığım ağır bir yenilgide sinir küpü olmaya başladım. Ama her şeyden öte, multiplayer oyunlar konusunda o kadar deneyimim olmasına rağmen daha önce hiçbir multiplayer oyunda bu kadar eğlenip gerilmediğimi fark ettim. Şu an baktığımda tam 161 saatimi çaldığını görüyorum StarCraft II'nin. Pişman mıyım? Kesinlikle hayır. StarCraft II bileğinin hakkıyla, hak ederek alıyor bu ödülü. Civilization 5, Bad Company 2 ve Super Meat Boy'un tek şanssızlığı karşılarındaki rakibin StarCraft II olmasıydı yani. Yoksa üçü de bu kategori için gayet güçlü adaylar aslında. Her neyse, onu bunu boş verin de, 2v2 atmak isteyen var mı? Cheese yapmak yok ama! **-Can**






FIFA 11

Gamescom'da kulvarın iki lideri olan FIFA ve PES'in bu seneki sürümlerini oynarken, FIFA'ya biraz değerinin altında paha biçmişiz. Nereden bilelim oyunu tamamıyla oynadığımızda bir Radiohead şarkısı kadar kusursuz olduğunu fark edeceğimizi? PES'in bu sene "özgürlük" diye attığı sloganı, FIFA sloganlaştırmadan da işliyor aklımıza. Şöyle söyleyeyim; FIFA11'de yapabilecekleriniz halı sahaya çıkıp yapabileceklerinizle sınırlı (okurlarımızdan Alex de Souza'yı tenzih ederim, onun sınırları Saraçoğlu). Öte yandan bu sene sadece futbolda değil, dövüş sporları ve basketbol alanında da büyük gelişmeler vardı. Başta NBA 2K11 ve onu takip eden UFC2010 da kendi tarzlarında yılın en iyileriydi. FM2011 ise özlediğimiz menajerlik tadını damağımızda bıraktı. Bunlar da güzel oyunlardı, kaleyi ince gören oyunlardı ama FIFA11'i düşündüğümüzde hiçbiri "bir Alex değil". **-Berkant**



DAHA KARPUZ KESECEKTİK!

Adaylar: C&C4 Tiberium Twilight, Medal of Honor, Splinter Cell: Conviction
Kazanan: Medal of Honor

FPS türüne soluk, konsola FPS, evlere eğlence getirdi Medal of Honor. Kaybettiğimiz heyecanı yeniden bulmamızı sağlarken, beyinsiz aksiyon oyunları furyasından sıyırdı oyuncuları. Çıkışından sonra 10 yıl boyunca çıkacak tüm yapımları etkiledi, yapımcılara yeni fikirler verdi. Salt aksiyon dayamak yerine olan bitenle duygusal bir bağ kurmamıza imkân verdi. Ama sorun şu ki, bunların hepsi 10 yıl önce oldu. 2010'un Medal of Honor'ı ise bir çırpıda bitiverdiği gibi, tarihe altın harflerle kazınan adını da sildi gitti. Bu kategorideki diğer adaylarımız olan Tiberium Twilight ve Conviction da daha doğru düzgün dertlerini anlatamadan bitip giden oyunlardı. Rüzgâr gibi geçti hepsi. **-Kaan**



Adaylar: Star Trek Online, Star Wars The Force Unleashed 2, Aliens vs. Predator
Kazanan: Star Trek Online

BABA PARASI YİYENLER

Elimiz önce Star Wars'a doğru gitti bu naçizane ödülü vermek için fakat "Vader'ın parası deniz, yemeyen Lucas" muhabbetini o kadar uzun zamandır biliyoruz ki, "ne halin varsa gör" deyip onu bir köşeye bırakmaya karar verdik. Hem elimizde Star Trek gibi bir başka facia daha vardı. Cryptic Studios, en az Star Wars kadar fanatiği olan ama onun kadar sağlamamış fikri mülk Star Trek'in canına okuyarak bizi bizden aldı bu yıl. Sadece ve sadece Star Trek fan topluluğuna sırtını dayayan oyunun bir başka örneği de yok zaten. Aliens ve Predator, marine'leri de yanlarına alıp Star Trek Online'a kafa göz dalsa yeridir ama onlar da markaya yüklenerek satış yapma derdinde zaten. Tüh reziller. **-Kaan**

EKMEĞİNİ TAŞTAN ÇIKARANLAR

Adaylar: Enslaved, FIFA Online, Silent Hill: Shattered Memories
Kazanan: Silent Hill: Shattered Memories

"Hangi oyun için Wii alınır?" sorusuna vereceğimiz cevaplardan biri şüphesiz Silent Hill: Shattered Memories olur. Wii'de oynaması en rahat, en zevkli oyunlardan biri olmakla beraber, korku-macera türünde de 2010 standartlarının üzerinde bir iş çıkardı Shattered Memories. Amacı "Bakın SH böyle yapılır!" demekten öte, Wii gibi bir platforma SH'in nasıl yapılacağını göstermekti. Bunu üzerindeki tüm klişelerden kurtularak gerçekleştirdi. Ne Wimote'dan gelen cep telefonu aramalarına "Alo! Kimsin lan?" deyişimizi unuttuk, ne tekerli sandalye kullanırken ellerimizin istemsizce yana gitmesini... Climax Studio neredeyse ölen bir ismi yeniden canlandırdı Wii kullanıcıları için. Tüm SH severler ihya oldu. Belki milyonlarca satmayacaktı, belki çok beyaz oluşundan dolayı eleştirilecekti ama yapımcı ekip gözünün karalığıyla ödülümüzü kaptı.

Normalde EA için ne deriz? Sömürgeci, paracı, hep daha fazlacısı... Durum yavaş yavaş değişiyor ve FIFA Online da bunun güzel işaretlerinden. Böyle bir oyunu oyunculara ücretsiz sunması ve peşini de hiç bırakmaması çok hoşumuza gitti 2010'da. Hem grafikler konusunda iddialı olacaksın, hem kontrolleri çok basitleştirerek usta olduğunu göstereceksin, hem içeriğinle rekabeti sürekli sıkı tutacaksın ve para almayacaksın? Helal oldu sana EA!

Ve Ninja Theory'nin son harikası Enslaved: Odyssey to the West... "Aksiyon oyunlarına bir şeyler katmalıyım, düşünmeliyim" diye kastığı her halinden belliydi. Bölümler, karakterler tam evlere şenlikti. Ama tribünlere oynamak yerine işini iyi yapmaya odaklandığından piyasa yapamadı. 1 milyonu bile bulmayan hasılatıyla oyun satış rakamları açısından umduğunu bulamadı muhakkak ama başımızı öne eğerek "bizce her şey çok güzeldi" demek istiyoruz. **-Volkan**



SILENT HILL
SHATTERED MEMORIES

EN İYİ ATMOSFER
HEAVY RAIN

Bir aksiyon oyununun adrenali yüksek olacaktır. Eğlenceli bir oyunun havası bilgisayar başındaki kullanıcıya da sıçrayacaktır. İyi grafikler, iyi kullanılan ışık oyunları ekran başındakileri etkileyecektir. Ancak bunların hiçbiri "atmosfer" değildir. Adrenalin artışı anlık, eğlence kısa süreli, grafikler ise iyi ama yavan olabilir. Oyuncunun sadece duyu organlarına en iyi şekilde hitap edebilen oyunlarda değil, duygusal dünyanızı ele geçiren, sadece hikâyenin ritmiyle nefes alıp vermenizi sağlayan oyunlardır atmosferi iyi olanlar. Hikâyenin tüm duygu yükünü başınızdan aşağıya boca edebilen oyunlar... Oyun... Heavy Rain.



STARCRAFT II



Blizzard'a en çöp fikri verin, 5 yıl da 10 yıl da sürse onu bir mega-hit haline getirir. Ama Blizzard'ın eline zaten mega-hit olan bir oyun verirseniz, sonucu ölçeklendiremezsiniz! Starcraft 2, "bir oyunun özünü korurken onu teknolojik olarak 12 yıl öteye taşıma sanatı" konulu bir ders. Onu 12 yıldır oynatan her şey yerli yerinde ama tam bir 2010 oyunu. Başka bir oyuna baktırmayan multiplayer'ıyla tehlikeli bir oyun. Sıra tabanlı strateji sevenler için ise Civilization 5 ve Napoleon Total War vardı bu yıl. Hiç de fena bir yıl geçirmemiş değil mi stratejistler? **-Sinan**





Adaylar: Lost Planet II, Time Crisis: Razing Storm, Crackdown 2
Kazanan: Time Crisis: Razing Storm

YUVAYI TERK EDENLER

Zamanında niye sevdik biz sizi ha? Kara kaşınıza, kara gözünüze mi oynadık sizi? Ama sizler ne yaptınız? Kalkıp sizi sevmemizi sağlayan ne varsa dışlayıp bambaşka kimliklere bürünmeye çalıştınız... Hiç olamayacağınız şeyler olmayı denediniz. Lost Planet, sağlam bir aksiyon oyunuydu. Keskin kontrollere, fena olmayan bir yapay zekaya ve "hiç yoktan iyi" bir senaryoya sahipti. Eğlenip gidiyorduk. Ama sen kalkıp ilk oyunun adına yaslarsan sırtını, özellikle tek kişilik oyun modunu es geçersen biz de unutur gideriz seni. Peki ya Crackdown 2'ye ne demeli? Sen zaten yeterince akıcı ve hızlı bir oyundun. Daha da hızlanayım derken tökezleyip çakıldın işte yerlere. Oyunun yarısı bir yerlere tırmanmaya çalışmakla geçiyordu ama biz... Eee, tırmanamıyorduk!

Ama bunlardan hiçbiri Time Crisis: Razing Storm'un eline su dökemez. Yahu, hiç Mayın Tarlası'ndan Total War olur mu? On-rails-shooterların ya da sabit kameralı shooter oyunlarının şahı olan Time Crisis, Modern Warfare olmayı denerse, dünyanın sonuna bir adım daha yaklaşmışız demektir. Ne yaparsanız yapın bir türlü dönemeyen kamera, 10 santimden hedefini vuramayan düşmanlar ve rezil ötesi bir kontrol sistemi. Namco kendi elleriyle besleyip büyüttüğü markasını, yine kendi elleriyle toprağın altına gömdü. **-Faruk**

EVE DÖNENLER

Adaylar: Fallout: New Vegas, Need for Speed: Hot Pursuit, Starcraft II
Kazanan: StarCraft II

"O zaten evi hiç terk etmemişti ki!" Doğru diyorsunuz. Ortada Starcraft II gibi hayranı olduğumuz o köklere böylesine bağlı bir oyun varken şu kategoriye aday olmayı düşünen diğer oyunlara ancak acıyan gözlerle bakabiliyoruz. Blizzard, bize Starcraft II'nin tek kişilik senaryosunu gıdım gıdım koklatıyor olsa da, önümüzdeki üç yıl boyunca her yıl birer tane daha campaign vererek cebimizden dolaresleri emmeye devam edecek olsa da onlara kızamıyoruz. Gözümüzün nuru, eski dostumuz Starcraft 2'yi böylesine günümüz teknolojisiyle barışık, ama böylesine özüne sadık şekilde hayata geçirebildikleri için kızmak ne kelime, kutluyoruz Blizzard'ı. Saf mıyız biraz?

Diğer yanda Obsidian da yuvasına, Fallout'a muhteşem bir geri dönüş yaptı. Bethesda'nın Fallout 3'ünü gölgede bırakacak, garip gurup hatalarına rağmen herkesten methiyeler alacak kalitede bir Fallout yaptılar. New Vegas'a bir kez giren bir daha çıkmak istemediğinden ana görevlerden veba gibi kaçındı. Need for Speed ise bizi 2010'da en şaşırtan hamlelerden birine imza attı ve eski Hot Pursuit'in sadece ismini değil, mekaniklerinden genel yapısına kadar h-e-r-ş-e-y-i-n-i geri getirdi. Vıınnn olduk. **-Sinan**

EN İYİ UYARLAMA
EPIC MICKEY

En çekişmeli kategorilerinden birinin "en iyi uyarlama" olması şaşırtıcıydı. Zira Lego Harry Potter da Toy Story 3 de çok güçlü adaylardı. Ama biz oyumuzu Epic Mickey'den yana kullandık çünkü klasik bir uyarlama değildi o. Yılların Mickey'sini bulup çıkarmak, garip bir hikâyenin içine sokmak, enteresan bir oyun mekaniği icat edip yeni bir şeyler denemek her yapımcının cesaret edemeyeceği bir şeydi. Ortaya kusursuz bir oyun çıkmadı belki ama harika bir uyarlama yapmayı başardı Warren Spector. Disney dünyasında bıraktığımız anılara dönmek için bundan iyi bir sebep bulamazdık. **-Volkan**







RED DEAD REDEMPTION

Evet, bu bakışlar nedir? Yeni bir tür değil mi *"serbest dünya"*? Uzun uzun tartıştık ve RDR'ye "aksiyon" dememeye karar verdik. Zira kesinlikle salt aksiyon değildi RDR. Bütün ve tamam bir dünyaydı. Size orada olduğunuzu her bir saniyede yeniden hatırlatacak ayrıntılarla nakış gibi işlenmişti. Sadece bir şeyler yapmak için orada değildiniz; arka planda kulağınıza John Marston'ın geçmişini fısıldayan harikulade müziklerle birlikte sadece yürümek ya da at sürmek için bile takılıyordunuz oyunda. Ve biz "açık uçlu ya da serbest dünya" oyunlarının aslında koca bir harita üzerinde sağa sola savrulmaktan ibaret olmadığını anlıyorduk tekrar ve tekrar. Aslında çok ince bir çizgi var arada. Bu türden bir oyunu denerken kendinize bir sorun: "Şu an oyun mu oynuyorum ya da bir hikâye mi yaşıyorum?"

John ile birlikte bir zamanlar "kardeş" dediğiniz adamların peşine düşerken Batı Yakası'nı yaşıyorduk biz. İçip içip sağa sola ateş ederken de, poker oynarken hile yapmaya çalışırken de, atımızı alıp haydutların peşine düşerken de kocaman bir haritanın içinde John'un hissettiklerini işliyorduk içimize. Serbest dünyanın serbestliği oyun oynuyor olmak değil, alıp başını gidebilmekti aslında... **-Faruk**



EN İYİ MÜZİK:
HEAVY RAIN

Şimdiye kadar oynadığınız oyunlarda neler hissettiğinizi bir düşünün. Ya da kaç farklı duygu hissettiğinizi... Korku? Heyecan? Hüzün? İyi bir hikâye, o hikâyenin notalara düşmüş haliyle tamamlandığı zaman hissettiklerinizi düşünün bir de... Bugüne kadar bir oyunu denerken hissettiklerinizi unutun şimdi. Çünkü Heavy Rain'in tema müziği notaların en günahkâr şekilde yan yana dizilmiş hali. İçinizdeki en ücra duyguları itinayla buluyor, onları sakladıkları tozlu mahzenlerden tekrar çıkarıyor ortaya. Sonra da tekrar çalarken, yanınızda oturup onlarla yüzleşmenizi izliyor. **-Faruk**

YENİLENEN CITY FARM
İSTİNYE PARK'TAN SONRA
ŞİMDİ DE BAĞDAT CADDESİ'NDE!
ÜSTELİK ORGANİK LEZZETLERLE
BULUŞACAĞINIZ CAFÉ'Sİ İLE!

Bağdat Caddesi No.289 Arıtan Apt. Tel:0216 3634548
www.cityfarm.com.tr / www.eveorganik.com.tr

City Farm®















KAYIP VAKA

Adaylar: All-Points Bulletin, Supreme Commander 2
Kazanan: All-Points Bulletin



Hayata 1-0 yenik başlamanın kitabı Daikatana'dan beri böyle akıcı bir dille yazılmamıştı. All-Points Bulletin çıkmadan önce beta izlenimlerimizde neredeyse dua eder gibi "Aman bu haliyle çıkarmayın bu oyunu, daha toparlanacak çok tarafı var" demiştik ama duamız tutmadı ve APB çok kısa bir süre sonra tarihin tozlu sayfalarına doğru yol aldı. Gerçi canlandırma çabaları sürüyor ama potansiyeli böyle güçlü bir oyun yıllarca süren geliştirme sürecinde adam edilemediyse, bu saatten sonra işi çok zor. Acı bir kayıp. "Peki Supreme Commander'dan ne istedin vicdansız Oyungezer?!" diyorsanız, cevabımız belli: İlk Supreme Commander'da bulduklarımızdan fazlasını istemiyorduk ama işte, aranızda oynayan kaldı mı? Geldiği gibi kayboldu ortalıktan. **-Berkant**

ERKEN DOĞANLAR

Erken doğan bebekler "premature" olarak adlandırılır. Maturite yaşı değil fonksiyonu belirtmektedir. Bu nedenle vaktinden önce doğan her bebek premature olmayabilir. Alpha Protocol'ün doğumuysa hem vakit hem de fonksiyon olarak "erken doğum"a en iyi örneklerden biridir. Halbuki biz neler ummuştuk... Rol yapma oyunlarına yeni bir soluk getirmesini bekliyorduk ki oyun gerçekten bunu deniyordu ama işte apar topar bitirilince mekanikleri doğru düzgün işlemeyen, yavan ve cilasız bir oyun olarak çıktı karşımıza. Anlaşılan Obsidian'ın sağlığı önceki doğumlarla bir hayli bozulmuş. Allah'tan kendini toparlayana kadar Fallout: New Vegas'ı piyasaya sürmeye kalkmadı.

Öte yandan, çıkmadan önce yayınlanan görselleriyle ağzımızı bir okyanusa çeviren F12010 da yarışçı kadrosu güncelliğini kaybetmesin diye gerekenden aylar önce çıkarıldı, sayısız kritik bug yüzünden oyundan zevk alamadık. En güzeli Blizzard kafası, oyun ne zaman biterse o zaman çıkmalı. **-Kaan**



Adaylar: Alpha Protocol, Fable III, F1 2010
Kazanan: Alpha Protocol

EN İYİ SESLENDİRME: RED DEAD REDEMPTION

Eğer ekranda opera kıvamında karmaşık ilişkilerin anlatıldığı bir senaryo, Shakespeare oyunları kıvamında kotarılmaya çalışılan oyunculuklar, kıyamete doğru gittiğinizi düşündüren bir öykü varsa ve karşınızdaki bir film değil, bir oyunsa ilkin "inanmanız" gerekir. Ekranda gördüklerinize inanmalısınız ki hissedebilesiniz. Bu kadarını ancak gerçekten iyi bir yönetmen başarabilirdi sanıyorum. Zira tüm seslendirme sanatçıları, seslendirdikleri karakterlere inanmışlar. Sadece ana karakterlerden bahsetmiyorum; Nuevo Paraiso'daki rahibelerden, Armadillo'daki ayyaşlara kadar herkes mikrofon başında bir vahşi batı tiyatrosu canlandırmış. **-Faruk**





GOD OF WAR III

Aksiyon dediğin nedir? Hiç durmamacasına tuşlara çatır çatır basmaktır en hası. Karakterinizin ağzı yüzü sıçrayan kanlardan kırmızı olurken sizin de aynı oranda ekran başında ter dökmenizdir. Bu basit formülü tarihte en iyi uygulayan God of War serisinin üçüncü oyunu da bizi pek şaşırtmadı ve her zamanki kusursuzluğuyla gamepad kırmamıza yol açtı. Kratos Helios'un kelleyi tutup etten kemikten ayırırken hiç mi yerinde olmak istemedik Helios'un omuzlarına basan ayaklar bizim olsaydı diye? Ya peki şimdi burada asla söyleyemeyeceğimiz o son sahne... Bu sene bu formülü uygulamaya çalışan ve -yalan yok- oldukça umutlandıran Dante's Inferno formülün altında ezilirken, bambaşka bir yoldan giden Mass Effect 2 inanılmaz hikâyesi ve diliyle modern aksiyon oyununun kitabını yazdı. Ah be GoW3, seneye çıkamaz mıydın da şu ödülü Mass Effect 2'ye verseydik? – **Berkant**


SISLEY
%50 İNDİRİM

SERT OĞLANLAR

2010 şiddetle sarsıldı. Helios'un kafasını kopartarak başladık yeni yıla. Kratos'un dönüşü bizler için muhteşem ama Olimpos'un tanrıları için bir hayli acılı oldu. God of War 3'teki şiddet kimilerine ağır gelirken, aslında Kratos doğasına aykırı bir şey yapmıyordu. Sadece bu defa her zamankinden biraz daha "kanlı canlı" şahit olduk tanrılara kafa tutan adamın hesaplaşma anlarına. Bedeninden kanlar süzülen Kratos Poseidon'un gözlerini oyarken, Cyclops'un gözünü kopartırken, Zeus'un kafasını gözünü dağıtıp tek tanrılı dine geçiş yaparken içimizin cız ettiği de bir gerçek. En azından Kratos Kratos olmaya devam ediyordu. Asıl midemizi kaldıran Call of Duty: Black Ops oldu. Şiddetten başka sunacak bir şeyi olmaması bir yana, işkenceyle başlayıp işkenceyle devam etmesi, bu iddialı oyunu "sert oğlan"dan çok "psikopat" olarak nitelendirmemize neden oldu. Bu arada Fallout: New Vegas da şiddet trendinden nasibini kısmen aldı. Konu şiddet olduğunda New Vegas, Fallout 3'ten fazlasını yapmıyordu aslında ama bir iki perk bir iki de seviye aldık mı, vurduğumuz her şeyin bir kan bulutuna dönmesi, gözlerin sağa sola fırlaması, kafadan vurduğumuz her mahlukatın boynunun aynı yerden aynı açıyla kesilmesi operasyonu epey kanlı bir hale getiriyordu. Tamam felaket sonrası bir dünyada dostluk, kardeşlik barış aramıyorduk ama 30 yıllık tabanca neden gaza gelip kafa göz patlatıyor yahu? Fallout kurbanlarımızdan kopan et parçalarından imal edilen Super Meat Boy da doğası gereği (et işte) ekranımızı kasap dükkanına çeviren bir başka şaheserdi. Ama bu minik manyağa sert oğlan demek çok da doğru değil, o sadece aşırı romantizmin sonuçlarıyla boğuşup duruyordu. **-Kaan**

Adaylar: CoD: Black Ops, Fallout: New Vegas, God of War 3, Super Meat Boy
Kazanan: God of WAR 3



LIMBO

Limbo bizi çok bekletti. O kadar ki, geleceğini unutmuştuk bile, ama oynamaya başlayınca neden beklediğimizi hatırladık: Atmosfer!

Noir havasıyla ve minimalist stiliyle bulmaca-platform türünde hiç olmayan bir şeyi yapan Limbo, bizlere basitliğin iyi işlendiğinde ne kadar güzel olabildiğini hatırlattı. Diyalog, hikâye, müzik, power-up, level, tecrübe puanı gibi şeyler olmadan, ama anlatmak istediğini nefis bir dille anlatarak, durmadan sağa doğru ilerleyen bir dünyaya çekti bizi Limbo. Karanlığı da aydınlığı da en basit, dolayısıyla en etkileyici şekilde yaşattı.

Bu demek değil ki Super Meat Boy bizi eğlendirmedi. Eğlendirdi, hatta bana klavye yumruklattı fakat "zor ve zekice bölümler" Limbo'da da vardı. Castle Crashers ve Fat Princess da en hasından eğlence sunuyordu ama basit konseptli, kesmeye dayalı bir oynanışın karşısında Limbo hep daha ağır bastı. Monday Night Combat da kafamızı karıştırdı seçim yaparken ama Team Fortress 2 özentisi olması elini zayıflattı. Kısacası, bağımsızlar oyunlar için harika bir yıldı ve Limbo sadece 2010'un değil, bağımsız oyunlar tarihinin en saygın oyunlarından biri olarak adını en tepeye yazdırdı. -Volkan

YILIN BAĞIMSIZ OYUNU

BICIR BICIRLAR

Adaylar: Super Mario Galaxy 2, Kirby's Epic Yarn, Toy Story 3
Kazanan: Super Mario Galaxy 2

Şiddetin ve dökülen kanın durmadan pohpohlandığı oyun dünyasında, şeker komasına girmemize yol açacak kadar tatlı oyunlar da var çok şükür. İplik iplik grafikleriyle bize rengârenk bir oyun ören Kirby's Epic Yarn ve neredeyse filmi kadar iyi olan Toy Story 3 bu yılın en güçlü adaylarındandı. Fakat kısa sürede en çok satan oyunlardan biri haline gelen Super Mario Galaxy 2 yaratıcılığı ve neredeyse kusursuz oyun yapısıyla dünya çapında çok sayıda ödül toplarken, bıcırlığıyla bizden bu ödülü de kaptı. Ne diyelim, Nintendo'yu ve bıcırlıklarını seviyoruz! **-Eren**





YILIN EN KATLANILMAZ ANI

Adaylar: Call of Duty: Black Ops, Star Wars: The Force Unleashed 2
Kazanan: Call of Duty: Black Ops

Seçim hakkınız elinizden alındığı anlarda sinirinizin bozulması gayet normal. Hele ki eğlence amaçlı yapılan bir aktivitede sırf oyun öyle diye bir adamın ağzını cam kırıklarıyla doldurup, sonra suratını yumruklamak, sinirlerinizin bozulmasından çok daha fazlasına neden oluyor. Oyunun şiddetinden bir süre iğrendikten sonra, Hudson ve Weaver ikilisi olarak Kowloon şehrinde komünist kimyager Danel Clarke'ı ele geçiriyorum. Nova-6 hakkında bildiklerini öğrenmek için önce bir avuç cam kırığı dolduruyorum ağzına. Sonra çenesine okkalı bir yumruk, bir yumruk daha. Kanlar süzülmeye başlıyor dudaklarından. Rus askerleri araya girmese daha ne kadar ileriye gideceğiz kim bilir. Clarke'ı yanımıza alıyoruz. Başlıyoruz binaların tepelerinde kovalamacaya. Binadan binaya atlayamayan Clarke'ı son anda yakalıyoruz bileğinden. Tam o sırada keskin nişancının biri kafasından vuruyor Clarke'ı. Beyninin etrafa saçılmasını ağır çekim iziliyorum, ama eziyet bitmiyor. Elini bırakıyorum ve aşağı doğru düşüşünü izliyorum. Önce tabelalara sonra yere çarpıyor cansız bedeni… **-Kaan**





GRAN TURISMO 5

Need For Speed: Hot Pursuit'te deli heyecan var, ModNation Racers'da deli yaratıcılık var, Split/Second'da deli adrenalin var. Ama hiçbirinde Gran Turismo 5'teki tutkunun birazı bile yok. Bu sene artık başta Activison olmak üzere birçok firmanın ruhsuzluğu karşısında boğulacağımızı düşünmeye başlamıştık ki, içinde olduğumuz sektörde Kazu-san gibi yaptığı oyuna tutkuyla bağlı birilerinin hâlâ varolabildiğini görünce mutlu olduk. Boşverin GT5'in inanılmaz fiziklerini, bin otuz bir tane arabasını, dünyanın en hızlı arabasının tasarlanmasına önayak oluşunu… GT5'i bu kadar iyi bir oyun yapan asıl şey, ona duyulan tutku, ihtiras, sevda. **-Berkant**

EN İYİ HİKÂYE

ALAN WAKE

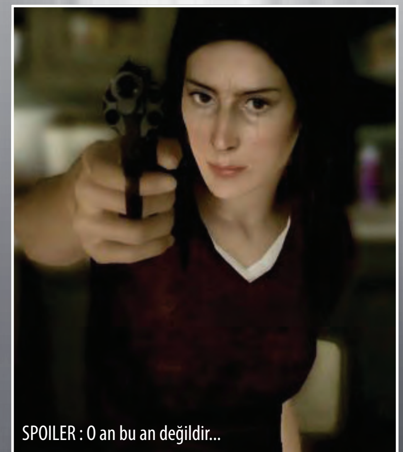
Uyandık ve kendimize geldik. Belki de uykudayken kendimize geldiğimizi sanıyoruz. Kelimelerin, anlamların ve insan ruhunun loş koridorlarının iç içe geçtiği sayfalarda kaybettik kendimizi. "En iyi hikâyenin" roman sayfalarından fırlayıp gelmesi ne derece bir tesadüftür bilemiyoruz ancak Alan, kahramanın kendi olduğu son romanını yazarken aynı zamanda bizim ekibin son dönemlerde en çok bayıldığı öyküyü de kaleme alıyordu. Pardon ya, "oyunun kahramanı Alan değil, öykünün ta kendisi" diyecektim ben. **-Faruk**



YILIN OYUN ANI

Adaylar: Heavy Rain - Tetiği çektiğimiz an
God of War III- Poseidon'un gözlerini oymaca
Mass Effect II - Sonu
Kazanan: Heavy Rain

Katilin peşinden giderken bir de bağımlılıklarımla uğraşmak zorunda olmak hiç ama hiç yardımcı olmuyor. Bilgi almak için geldiğimiz bu mekânın görüntüsü kafamın içinde dans eden gölgeleri çılgına çeviriyor bir yandan. Tüm duvarlar haçlarla dolu. İçerde birileri durmadan bir şeyler mırıldanıyor kutsal kitaptan. aman tanrım tüm duvarlar gibi tüm bedeni de haçlarla kaplı. Akli dengesinin yerinde olmadığı kesin. Bu deliden ne bilgi alabileceğimizi sanıyor ortağım? Sorularına anlamsız cevaplar alıyor. Hadi kendine gel. Bir anda iyiden iyiye geriliyor ortam. Böyle bir adamdan bilgi almak için şiddet? Aman tanrım o bir silah mı çıkartmaya uğraştığı. Ateş et! Ateş et! diye bağırıyor. Alnımdan terler süzülüyor. Parmağım tetikte. Daaaan! Aman tanrım ben ne yaptım, sadece başka bir haç elindeki.. **-Kaan**



SPOILER : O an bu an değildir...





GÖZÜMÜZE CEP DİKENLER

Adaylar: Assassin's Creed: Brotherhood, Fallout: New Vegas, Super Meat Boy
Kazanan: Fallout: New Vegas

Durun, "bu nasıl kategori" demeyin, anlatıyorum... Bazı oyunlar kırpılmış özellikleri daha sonra parayla bize geri satmaya çalışırken, bazıları da haddine düşmeyecek kadar içeriği tek oyun parasına bünyesinde toplamıştı. Mesela Fallout New Vegas... İlginizi çektiği için içine girip, 2-3 saatten önce dışarı çıkamayacağınız 150 mekân vardı oyunda. Yani en dibine varmak istediğinizde oyunun, 100 saati devirebilirdiniz. Bir de bunun üstüne oyunun son yarısını 5 farklı şekilde oynayabilmek, aynı durumlarda bile farklı özelliklerdeki karakterlerle karşılaştığınızda farklı sonuçların çıkıyor olması gibi sebepler oyunu tekrar tekrar oynamayı mümkün kılıyordu. Bir de, ben bu satırları yazdığım sırada bile eminim yeni bir mod çıkmıştır New Vegas'a. Şu anda oyun dünyasının en aktif modlama topluluğuna sahip olan oyunun PC sürümünü alanlar, teoride sınırsız bir oyun almış oldular 79 liraya.

Assassin's Creed Brotherhood da 15 saatlik ana hikâyesine rağmen bir 15 saat daha süren yan görevler ve daha uzuuun zaman başınızı kaldırmanızı engelleyecek kalitede bir multiplayer moduna sahipti. Bu yetmezmiş gibi, Facebook üzerindeki Project Legacy oyunu hem hikâyeyi ve karakterleri derinleştirmesi, hem de ana oyunda bir şeyler açması nedeniyle 10 küsur saatimizi yedi. Daha o bitmemişken, bedava Copernicus DLC'sinin çıktığını gördük ve çüş dedik...

Bir de Super Meat Boy düşmesin mi kafamıza? Lady Gaga'nın kıyafetinden kopup gelen bu minik biftekçik, 150 kazık bölümünün üstüne, bir de 150 Dark World versiyonu eklemiş, yetmezmiş gibi 10 farklı karakter, özel gizli bölümlerle "dahası mı var yuh!" dedirti. Şubat'ta bedava bir ek paketi, bölüm editörü de gelecek. İşte bu yıl harcadığımız en bereketli 22 lira. **-Sinan**

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Her yıl yeni bir isim çıkıyor ortaya; "öyle devrimsel, böyle şahane, şöyle epik..." Sonuç genellikle aynı, fos. Bomba gibi oyunlar nedense daha bir sessiz, daha bir ağırbaşlı giriyor hayatımıza. 2010'da bir kez daha doğrulandı bu tez. Battlefield Bad Company 2'nin iyi bir oyun olacağını elbette biliyorduk. Ama sorun da buydu ya! Yapılan bütün yorumlar gelip "iyi bir oyun olacak" noktasında kilitleniyordu, bu Bad Company 2 için fazlasıyla naif bir tavırdı.

Son yıllarda pek çok FPS'nin izlediği yoldan yürüyen Bad Company 2, tek kişilik senaryodan ziyade çok oyunculu modlara yüklenen bir oyun. Gerçekten de senaryosunu oynarken fark ettiğiniz şey "iyi bir oyun", daha fazlası değil. Ama çok oyunculu ortamlara girdiğiniz an oyuna bakışınız değişiyor. Bad Company 2 büyüdükçe büyüyor karşınızda. Bıkmadan usanmadan oynanacak, Battlefield bayrağını yine gururla dalgalandıracak, eğlendirecek ve sinirlendirecek, düşündürecek ve kafa boşaltacak bir deneyim başlıyor. İyi ki vaktinde gelmişsin, iyi ki 2010'un koltuğunu kimselere bırakmamışsın BC2. **-Kaan**





CEBİMİZE GÖZ DİKENLER

Adaylar: Mafia II, Sony, Microsoft
Kazanan: Mafia II

Kim olabilir ki bu kategoride en başta koşturan, Mafia 2'den başka? Sekiz yıl bekledikten sonra ilk oyundaki özelliklerin bile birçoğundan mahrum kalmış, sadece inanılmaz hikâye anlatımı ve karakterlerinin ardına sığınan bir oyun olarak çıktı karşımıza Mafia 2. Söz verilen özelliklerin yarısından fazlası eksikti, hikâyede inanılmaz boşluklar vardı ve bu boşluk, şehirde de kendisini belli ediyordu. Her yeri açık bir şehirde hiçbir şey yapamadığımız için, tamamen çizgisel bir oynanışa mahkum olmuştuk.

Ama kazın ayağının esas kokusu, oyun çıktıktan iki hafta sonra 10 dolara satılan bir DLC'yle geldi. Adı Jimmy's Vendetta'ydı ve tırt bir yan görev paketi olmaktan ileriye geçemedi. Daha sonra gelen Joe's Adventure ise ana oyundan yontularak çıkartılan bir bölüme, yine keyifsiz yan görevlerin monte edilmesiyle elde edilmiş bir DLC'ydi. Böylece şimdiye kadar eksik bir içerikli Mafia 2 paketi için 70 doları cebimizden emmiş oldu 2K Games.

Bu yıl cebimize göz diken diğer aymazlar, hareket algılayıcılı kontrol cihazlarıyla Sony ve Microsoft'tu. İki tarafın da piyasaya sürdüğü cihazlar tam anlamıyla "olmuş" birer oyun aparatı değil, ama pazarlama bütçeleri öyle düşünmemizi istiyor. Sony eski oyunların Move destekli versiyonları ve birkaç sıradan oyunla, Kinect ise tamamen "sallan yuvarlan bana" nevinden oyunlarla Wii'nin atı alıp Üsküdar'ı geçtiği bir saatte faytonla yol almaya çalışıyor. Allah sonlarını hayır ede, düzgün oyunlar çıkana kadar da biz hardcore oyunculardan uzak tuta. **-Sinan**



pupa



Özel günler Apple ürünleriyle güzel!

Sevdiklerinizi, özel günlerinde teknoloji harikası Apple ürünleriyle mutlu edin.

Pupa Mağazaları

Pupa Caddebostan (216) 359 4921 Pupa İstinyePark AVM (212) 345 5757 Pupa Akmerkez AVM (212) 282 1632

www.pupabilisim.com.tr

Teknik Servis (216) 445 14 00



SAHTE PARA BASANLAR

Adaylar: Aliens Vs. Predator, Call of Duty: Black Ops, Lost Planet 2
Kazanan: Call of Duty: Black Ops



Dünya enteresan bir gezegen. Gezegenin üstünde yaşayan insanoğluysa ondan da enteresan. Bugüne kadar her neyden tiksindiyse, nelerden nefret ettiyse dönüp dolaşıp onu baş tacı eden başka bir canlı türü daha var mı? Bu yıl da Call of Duty: Black Ops yüzümüze vurdu ne kadar tuhaf olduğumuzu. Zira bu oyun, serinin babası Infinity Ward'un hiçbir zaman yakalayamadığı satış rakamlarına ulaşarak bizce hiç de hak etmediği bir vurgun yaptı. Biz burada oturmuş 2010 yılının yalancı çobanlarını seçerken Treyarch ve Activision'ın kasasındaki desteler de çoğalmaya devam ediyor tabii. Biz son saydığımızda milyar doları çoktan geçmişti. Peki elalemin parası bizi niye geriyor? Çünkü Black Ops'un bütün numarasının aşırı bir şiddet şovu olmasından hoşlanmıyoruz. MW, MW2 gibi oyunların yanında bir hayli zayıf kalmasına ve o oyunların gergin atmosferini yakalayacağım derken her şeyi abartmasına rağmen öncüllerinden daha iyi hasılat yapmasını bu yüzden eleştiriyoruz.

Yılın diğer yalancı çobanı Aliens vs Predator oldu. Biz Colonial Marines beklerken (evet iptal edildi kendisi), karşımıza gayet basit, soğuk ve yavan bir Aliens oyunu çıktı. Biz hem konsolda hem PC'lerde, dünyanın geri kalanıyla birlikte oyuna verip veriştirirken, Aliens vs. Predator, 2 milyonun üzerinde kutu satışıyla ocak-haziran ayları arasında en çok satan 10 oyun listesinden inmek bilmedi. Ayrıca Steam'de en çok satanlar listesine de demir attı. Daha ne oluyor yahu demeye kalmadan, Lost Planet 2 de eğreti aksiyonu, sıkıcı hikâyesi ve vasat notlarına rağmen Japonya'da en çok satan oyunu oldu. Böylece insanlığın büyük bir kısmının seçimlerini neye dayanarak yaptığı hakkında bir fikir sahibi olduk. **-Kaan**

YILIN OLAYI

Adaylar: West&Zampella ikilisinin kovulması, Hareket algılama cihazlarının çıkışı, PSN Türkiye'nin açılması
Kazanan: West&Zampella ikilisinin kovulması

Bu yıl iki büyük konsol üreticisi kendi hareket algılama teknolojilerini sundu piyasaya. Bir şekilde Move ve Kinect'in oyunları değiştirmesi ve piyasaya oturması zaman alacak. Hatta söylendiği gibi oyunları ve alışkanlıkları kökünden değiştirebilecek mi hep birlikte göreceğiz. Ama şu an için bu iki önemli cihazın piyasaya çıkmış olmaları dışında gündem işgal edecek pek bir numaraları yok. Bundan çok daha önemli bir olaysa PlayStation Network'ün ülkemizde resmi olarak hizmete girmesiydi. Artık bu koca deryadan alışveriş yapabilmek için saçma sapan adresler girmek ve "başka bir ülkedeymiş gibi yapmak" zorunda değiliz.



Elbette ki diğer iki olay da son derece önemli ancak "duyduğunuz anda hangisi sizi daha çok şok etti" derseniz, kesinlikle Activision'ın, altın yumurtlayan tavuklarını kesmesiydi deriz. Sen kalk halihazırda oyun dünyasının yeni fenomenini yaratmış iki adamı, kendi kurdukları şirketten kov ve kendi yarattıkları markayla olan ilişkilerini tamamen kes. Bir anda Activision'ı oyun dünyasının kötü çocuğu haline getiren bu gelişmeler, ikilinin EA'e geçmesine ve Treyarch'ın yıldız oyuncu kademesine erişmesini sağlayan olayları tetiklemiş oldu. Hala EA tarafında geliştirilen oyunu merak etmekteyiz.**-Faruk**

HEAVY RAIN

Oyun türlerinin birbirine karıştığını söyleyip duruyoruz yıllardır. Heavy Rain'se formülü en basit ama türleri en çok karıştıran oyun olarak çıkıyor karşımıza. Heavy Rain formülünü tek kelimeyle özetlersek, hayat demek gerekiyor. Klasik macera türleriyle karşılaştırmaya cesaret edemeyeceğimiz, oyuncuyu bir noktadan başka bir noktaya bulmacalarla değil, duygularla taşıyan bir macera oyunu. Öyle yada böyle hem kafamızı bu kadar karıştıran, hem de psikolojimizi bu kadar baskı altına alan bir oyun, bir macera daha önce hiç yaşamadık ekran başında. -Serpil







EN ZENGİN İÇERİKLİ OYUN
RED DEAD REDEMPTION

Amaaaan, GTA üzerine kovboy teması geçirmişler diyen arkadaşları tenzih ederim. Rockstar'ın önce bir şehir yaratmayı, ardından o şehir üstünden hikaye anlatmayı ve en nihayetinde hikaye anlatmayı çözmek şeklinde ilerleyen evriminin son basamağı Red Dead Redemption. Yaratılan bomboş toprakların aslında hiçte boş olmadığını anlamak için sadece saatlerini değil, günlerini, hatta haftalarını vermesi gerekebiliyor. Sadece genel atmosferiyle değil, bir zamanlar var olan toprakları, insanları, canlıları, gündelik hayatı, iyisi ve kötüsüyle önümüze koyan, ana hikayesi yanında yüzlerce saat boyunca kurcalayabileceğimiz, oynayabileceğimiz, içine dalabileceğimiz, yan hikayeleriyle kâh gülüp kah üzüleceğimiz yegâne dünya, RDR. **-Kaan**



BİZ DAHA İYİSİNİ YAPANA KADAR ..!



799 + kdv TL

Mr Plus REGOR GAME TİME

AMD Athlon II 64 2650E 15 W 65nm SOI
500 Gb SATA 7200 Rpm Harddisk
DDR2.SES VGA LAN 800 Mhz AM2+/AM2 ANAKART
2 Gb DDRII 800 mhz bellek
Mr Plus 19" LCD MONITOR (18,5")
6. chanel ses kartı O/B
REALTEK LAN RTL8102E 10/100 MBPS
FSB : 2000 MT /S HyperTransport
ATİ 1275 mb E. KARTI (512 mb o/b)
DVD -RW 22X Çift Katmanlı SÜRÜCÜ
5 in 1 CARD READER
Mr Plus ATX KASA
Mr Plus Q klavye,optic mouse
PARDUS 2009.2İŞLETİM SİSTEMİ
2+1 Yıl Yerinde Garanti

ÜSTELİK ÖDEMEYE 3 AY SONRA BAŞLA
KREDİ KARTIN YOKSA SENETLE



www.mrplus.com.tr
BELGELERİMİZ
FQC ISO9001 2008 CE TSE-HYB

YILIN OYUNLARI

5. GOD OF WAR III

Beş yıl gibi kısa bir sürede, bir tanrıyı öldüren ilk ölümlü, tanrıya dönüşen ilk ölümlü, tanrılar tarafından en seri ve en sık kazıklanan tek ölümlü, tanrıların alayını tarumar eden ilk ölümlü gibi payeleri isminin yanına ekleyen bir karakterin son hikâyesini anlatıyordu God of War 3. Biz onu yılın oyunları listesine almasaydık ne olurdu peki? Kratos'un gelip canımıza ot tıkma ihtimali dışında, liste de eksik kalmış olurdu kesinlikle. Kratos, Sisters of Fate'in güçlerini kullanıp Titanlarla birlikte Olimpos'u bastığı andan Zeus'la hesaplaşmasına kadar bir saniye olsun tansiyonumuzu düşürmemeyi başardı. Aksiyonsa aksiyon, hikâyeyse hikâye, ölçekse ölçek, grafikse grafik diyerek bir geldi pir geldi. Evet, bu defa hiç olmadığı kadar kin doluydu ve dönmüş gözlerine bakarken pek de sıcak hisler duyamıyorduk ama Kratos kendi doğasına aykırı hiçbir şey yapmadı aslında. İlk iki oyundan biraz daha sönüktü ama yılın oyunları God of War'suz olmazdı. **-Kaan**





4. GRAN TURISMO 5

Yılın oyunlarını seçerken iki türü listeye sokmak zordur: Spor ve Yarış. FIFA'ların, NFS'lerin her sene tekrar tekrar piyasaya çıktığı, her sene kendilerini yeniden icat ettiklerini iddia etseler de, diğer türler karşısında hep zayıf kaldıkları bir oyun dünyasında bu durumu pek de yadırgamamak lazım.

Ama ya GT5? Bu işte bambaşka bir hikâye. PlayStation denen cihazı herkesten iyi kullanan bir stüdyonun yıllar boyu üzerinde çalıştığı bir oyundan bahsediyoruz. İçeriğini tüketmenin mesele olduğu, grafiği, sesi ile tüm rakiplerini geride bırakan bir oyundan. Kendi türünde yılın değil, tüm zamanların en iyisi olan bir oyundan... Ve sadece işin rakamsal, istatistiksel yanıyla değil kalbiyle de, hem de yarış gibi bir türde, bizi can evimizden vurmuş bir oyundan. Bir daha böylesi gelir mi bilemeyiz. Ama GT5 bu listede olmayı fazlasıyla hak ediyor. **-Tuğbek**

3. MASS EFFECT 2

Bazen yılın başlarında çıkmış oyunların üzerimizdeki etkisi bu aylara geldiğimizde azalmış oluyor. Ama bu sefer öyle olmadı benim için. Oynadığımdan beri aklımda Mass Effect 2. Kurguladığı evrenin gerçekçiliği ve hikâyesinin efsanevi boyutları, Bioware'in tecrübesiyle birleşince muhteşem bir oyuna dönüştü. Mass Effect 2'yi bir rol yapma oyunu olarak oynamak isteyenler hayal kırıklığına uğradıysa da, o aslında çok etkileyici bir aksiyon oyunuydu. Hikâyesini ve taktik derinliğini de ekleyince, oyun sığ bir RYO değil, çok derin bir aksiyon olmayı başardı.

İlk Mass Effect'te yaptıklarımızın olayları direkt etkilemesi bir yana, oyunun başından itibaren "bu görevin sonunda hepimiz ölebiliriz" mesajı çok iyi verilmişti. Çok iyi hazırlanmış karakterleri, muhteşem grafikleri, zorlayan ama asla baymayan oynanışıyla tam tadında bir oyundu. Tüm save'lerimi kaybettiğim bir sabit disk faciasına, oyunu tekrar oynama bahanesi bulduğum için sevindim. **-Sinan**





YILIN HAYAL KIRIKLIĞI

Adaylar: Final Fantasy XIV, Metroid: Other M, Force Unleashed II
Kazanan: Final Fantasy XIV

Bazılarımız (yani Kaan) zaten Force Unleashed'in devamından hiçbir şey beklemiyordu. Ama kimilerimiz birtakım umutlar bağlamıştık ona. İlk oyunda dağılan karizma toparlanacak, batırılan senaryo düze çıkarılacak ve bize yalan gelen tüm o karakterlerle bağımız tekrar kurulacak. Kısa keselim, işler ilk oyundan da kötü gitti. Metroid'in bin bir şaşaayla, davullarla, zurnalarla çıkan oyunu Other M ise yıllardır *"badass"* olarak tanıdığımız kelle avcısı Samus'un birtakım duygusal travmalar yaşadığını anlatarak Retro Games'in yıllardır inşa ettiği binayı bir üfürükle yıkıverdi. Ya FF XIV? Bırakın serinin hayranlarını, DVO delileri tarafından da ihtimamla beklenen, yılların firması Square tarafından geliştirilen serinin ilk DVO oyunu çıkmayarak hepimizi şaşkınlığa uğrattı. Efendim? Oyun çıktı mı? Siz bu oyuna "çıkmış" mı diyorsunuz? Ekonomi sistemi rezalet olan, quest sistemi çalışmayan, arayüzünden -alışsanız dahi- bir şey anlaşılmayan, ilerlemeniz için gerekli bilgileri bile vermekten bile aciz bir "DVO'ya" siz çıkmış diyorsanız, hep birlikte bu dükkânı kapatalım, gidip Burma Adaları'nda yılan avlamaya başlayalım. **-Faruk**



EN İYİ GENİŞLEME PAKETİ
CATACLYSM

Zamanında "WoW'la işim olmaz artık benim" diyen ne kadar insan varsa hepsini "7 gün bedavam varmış" sihirli sözcükleriyle oyuna döndüren ve bir daha da geri salmayan bir ek paket bu. Hani hep oyunun çehresinin değişeceğini söylüyorduk ya, hakikaten de bildiğimiz WoW'u bambaşka bir şey haline getirip resmen WoW 2.0 yaptı yahu adamlar. Sadece WoW'u değil, "genişleme paketi" denen şeyden anladığımızı da değiştirdiler.

2. RED DEAD REDEMPTION VE STARCRAFT II

Biri aksiyon-macera, diğeri strateji türünde son yılların en iyi oyunları. Biri özgürce dolaşabildiğiniz evrenlerin, diğeri klasik oyunculuğun neferi. Biri tüm bir oyunun film gibi işlenmesinin, diğeri oyuna eşlik eden sinematiklerin zirve noktası. Birini Rockstar yapmış, diğerini Blizzard. Söyle bana ey okuyucu, dünyanın en güzel elmasıyla en güzel armudunu nasıl kıyaslarsın?

Ama bir Top 5 listesi yayınlamak için bunu yapmak zorundaydık. İçimizde RDR hayranları olduğunu da biliyorduk, SC2 hayranları da. Sıra ikinciye karar vermeye gelince derin bir sessizlik oldu, herkes biraz gerildi ve oylar verildi… ve berabere. Bir oyun dergisi ofisinde daha kızılca bir kıyamet kopamaz: "Sen bitirmedin ki bile oyunu nereye oy veriyorsun!", "Sadece ikisini de oynayanlar oy versin!", "Konsol düşmanlarına oy verdirmeyelim!", "Damla oy veremez o kadın erkek işi bu oyunlar!", "Serpil ağzımdan kaçtı valla vurma, n'olur yeter vurmaaa!"
15dk sonra sakinleşip bir daha oy verdik… berabere. İsteyen iki oyuna birden oy verebilsin… berabere. Gizli oy yapalım… berabere. İkisini de bitirenlerin çift oyu olsun… berabere. Tam sekiz oylama, yedi yumruk ve üç tekme sonra toptan pes ettik. İkisine de gümüş madalyalarını sunup derin bir nefes aldık. -**Tuğbek**







1. HEAVY RAIN

Oyungezer ekibi olarak bunca yıldır birlikte çalışıyoruz, her Allah'ın yılı oturup o yılın oyunlarını seçiyoruz ama bu yılın seçimlerinde yaşadığımız şey sanırım bir ilkti.
Normalde toplantının en hararetli anı, sıra yılın en iyi oyununu seçmeye geldiğinde yaşanır. Sonu gelmeyecek bir tartışma başlar. Ama işte bu yıl öyle olmadı. Dergi tarihimizin en çekişmesiz "yılın oyunu" seçimiydi. "Heavy Rain diyenler?" sorusuna yanıt olarak o kadar çok el havaya kalktı ki, evde hazırlanmış savunma cümlelerine falan hiç gerek kalmadı.
Hepimizin aynı fikirde olmasının tek sebebi var. Heavy Rain oyun dünyası için çok heyecan verici bir ilk. Çünkü Heavy Rain, oyun mekaniği olarak sizin gerçek duygularınızı, gerçek reflekslerinizi kullanan ilk oyun. Bir tuşa basmak, bir düğmeyi çevirmek, bir komboyu başarmak sadece teferruat. Siz asıl olarak çaresizliğinizin, korkunuzun, azminizin, başka ne hissediyorsanız onun kontrolünde oynuyorsunuz bu oyunu. Ve bittiğinde, bitmesinin şokunu atlattıktan sonra, garip bir şekilde anılarınızın arasına ekleniyor oyunda yaşadıklarınız. Yağmurlu havalarda parmağınızı sızlatan bir şeyler bırakıyor hafızanıza Heavy Rain. Ve bu, az önce de dediğim gibi, oyun dünyası için bir ilk, sonu çok da tehlikeli olabilecek ama gerçekten heyecan verici bir ilk.

Biraz da bu yüzden oyun dünyasının yerleşmiş standartlarına göre değerlendiremiyoruz bu oyunu. Yılın oyunu seçerken "grafikleri genel olarak iyiydi ama animasyonlar sorunluydu" falan gibi bir hesaba giremiyoruz. O dünyanın standartlarına bağlı kalarak yapabileceğimiz tek yorum "oyunların geleceğini etkileyecek yeni bir yolun ilk önemli adımı" olabilir ancak, ki bu da Heavy Rain'i 2010'un en iyisi yapmaya yetiyor. Sadece 2010'un değil, oyun tarihinin en önemli işlerinden birini yaptı Quantic Dreams, bu tarihin bir parçası olabildiğimiz için mutluyuz. -**Serpil**



MOUNT&BLADE WARBAND

Rol yapmak denilince aklınıza ne geliyor? Elfler, Magic Missile, bir ejderha ve ülkeye yayılan gizli kötülüğe karşı parlak zırhlı… Evet, klişelerden ibaret bir seri imge beynimize işledi yıllarca aynı şeyleri oynamaktan. İşte bu yüzden bir oyun, hem de %100 Türk yapımı bir oyun gelip de tüm kalıpları yıkınca, gerçekten "rol yapma" fikrini RYO'ya yeniden kazandırınca onu birinci seçmeyecektik de ne yapacaktık? Tek tek adam toplamanın, kaleleri kuşatmanın, sonu asla belli olmayan ve sınırlarını bizim çizdiğimiz bir maceranın içine bırakıverdi Warband bizi. Hâlâ çıkamayanlar var. -**Sinan**



EN İYİ KARAKTER
JOHN MARSTON

Filmlerdeki, kitaplardaki ya da oyunlardaki karakterleri sevme nedenlerimiz hemen hemen aynıdır. Ya kendimize yakın hissederiz onları ya da yaptıkları nedeniyle kahramanımız oluverirler. John ise bizim son zamanlarda gördüğümüz en "ortalama" karakter ve onu tam da bu yüzden sevdik. Evet, iyi silah kullanıyor olabilir, evet, son derece kararlı, cesur ve korkusuz bir adam da olabilir. Ama o kesinlikle bir kahraman olmak istemeyen, tek amacı sakin ve dingin bir çiftlik hayatı olan; bu yolda da "insan" olmaktan asla çekinmeyen ortalama biri. Aslında John amacına ulaşmak için sadece iyi bildiği şeyleri yapıyor, herkes gibi... -**Faruk**



OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
SADECE **50 TL**

* Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.

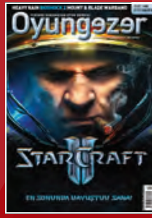
2009 PAKETİ

TOPLAM 12 SAYI
SADECE **50 TL**




OCAK 2010


ŞUBAT 2010


MART 2010


NİSAN 2010


MAYIS 2010


HAZİRAN 2010



TEMMUZ 2010


AĞUSTOS 2010


EYLÜL 2010


EKİM 2010


KASIM 2010


ARALIK 2010

> KAPAK: Gran Turismo 5
> HEDİYE: İmzalı Assassin's Creed Brotherhood posteri, Black Ops posteri
> İLK BAKIŞ: Deadspace 2, Dragon Age 2, Star Wars Old Republic, LA Noire
>İNCELEME: CoD: Black Ops, NFS Hot Pursuit, FM 2011, Star Wars: Force Unleashed 2, Gray Matter, Deathspank, Assassin's Creed Brotherhood, Fable 3, Epic Mickey, Golden Eye 007, DJ Hero 2

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ ESKISAYI@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, ad, soyad, adres ve telefonunuzla birlikte eskisayi@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** eskisayi@oyungezer.com.tr

inceleme



BAZEN YIKIM İYİ GELİR

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **136. sayfaya** davet ediyoruz.



PC PS3 360 Wii

DÖRT EVREN, DÖRT ADAM, BİR KAHRAMAN -KAAN ALKIN

Spider–Man: Shattered Dimensions

DÖRT FARKLI ÖRÜMCEK Adam gibi şimdi ben de bambaşka bir evrendeyim. Neyi nasıl anlatacağıma henüz karar vermiş değilim. Daha ilk dakikasında beni 90'ların çizgi dizisine götürüp, ardından Örümcek'in başının belası siyah kostümü üstüme çeken, 1930'ların karanlık sokaklarında gölgelerde gizleyen, on yıllık dostum Miguel'in ben bu dünyayı terk etikten çok uzun zaman sonra başına geleceklere şahitlik etmeme neden olan Shattered Dimensions'ın etkisindeyim halen. Ve biliyorum, konsolda inceledik daha önce, hatta Oyungezer'in kapağına taşıdık kendisini. Ama o bambaşka bir zamanda ve bambaşka bir evrendeydi.

Tekrar tekrar ikna oldum oyun boyunca; Örümcek Adam oyunlarının izlemesi gereken yol budur. Rezil filmlerin ya da orta sınıf aksiyon oyunlarının havası değil soluduğum. Marvel evreninin zehirli ama temiz, düzenli ama aksiyon dolu havası.

Aslında Shattered Dimension klasik bir Örümcek Adam hikâyesi anlatıyor bizlere. Eğer Marvel evrenini takip ediyorsanız, daha önce evrenler arası buluşmalara, ortak maceralara şahit olmuşsunuzdur mutlaka. Oysa bu oyunu farklı ve Örümcek Adam severler için "en iyi" kılan, bir önceki cümlede geçen "klasik" kelimesi. Çizgi romanların uzun uzadıya hikâye anlatma lüksüne pek fazla sahip olmayan Shattered Dimensions, aksiyonun ortasına çekip bırakıyor oyuncuyu. Dört karakter ve aksiyon dolu dört farklı dünya.

ÖRÜMCEK ADAM KLASİKLERİ

Kontrol ettiğimiz karakterler özünde aynıyken, yapımcı başarılı bir şekilde "personaları" kesin çizgilerle birbirinden ayırıyor. Marvel evreninden, çizgi romanlardan uzak biri olsanız dahi, hem karakterler hem de evrenler arasındaki farkı çok fazla uzatmadan aktarabiliyor oyuncuya. Örneğin Noir çok daha yakın zamanda yaratılan, az bilinen ve *noir* oluşundan dolayı bu dörtlü içinde ön plana çıkıyor. Esnek, hızlı ama diğerlerinin aksine geveze olmayan, gölgelerin arasında süzülen ve işini sessizce halleden, 1930'ların karanlığını içine çekmiş çizgisiyle ayrı bir oyun olarak duruyor.

Çocukluğum boyunca TV'de maceradan maceraya koştuğum, çizgi romanlarını soluk soluğa okuduğum Amazing Spider-Man ise Noir'in yarattığı karanlığı dağıtıyor. Daha karikatürize çizgileri, bol keseden dağıttığı kötü esprileriyle daha bir evimde hissettiriyor bana kendimi. Diğer yanda Ultimate Spider-Man bambaşka bir yerde duruyor. Siyah kostümün kendisini ele geçirmesinden en az benim kadar korkarken, Madam Web'in yardımıyla kostümünü kontrol atlında tutmayı başarıyor. Oyun boyunca bir Venom ya da Carnage çarpışması olacak mı diye

> **EŞSİZ, ÇÜNKÜ**
>
> Shattered Dimensions, Örümcek Adam atmosferini gerçek anlamda yansıtırken mevcut hikâyelere hiç uğramasa dahi sadakatini belli ediyor. Sadece süper kahraman oyunlarına değil, aksiyon oyunlarına da taze bir soluk getiriyor. Farklı mekanikler, karakterler ve evrenlerle oyunu ve oyuncunun heyecanını hep taze tutmayı başarıyor.



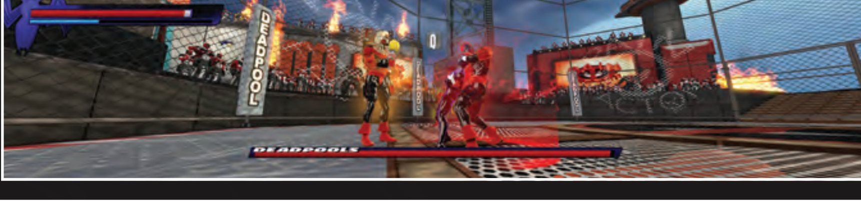
Neredeyse 15 yıl önce okuduğum bir maceradan fırlayan bu kostümü görünce gözyaşlarına boğuldum...



Ben kondansitör gördüm.

ŞOV DÜNYASI

Marvel karakterleri enteresan insanlar (ya da yaratıklar). Eğer süper kahraman ve süper kötülerle Hollywood yapımları vasıtasıyla tanışan yeni nesildenseniz büyük kayıptasınız. Açın okuyun, inceleyin, öğrenin, eğlenin. Marvel karakterlerinin hemen hepsinin hiç beklemeyeceğiniz kadar detaylı ve derin geçmişleri var. Deadpool'un ne abuk bir karakter olduğunu biliyoruz hepimiz. Çenesi düşük, korkunç bir espri kabiliyetine sahip, ne zaman ne yapacağı belli olmayan bu karaktere tam kendine uygun bir bölüm yapmış Beenox. Fear Factor televizyon programını kendine göre yorumlayan DP, fanlarıyla birlikte canlı yayında Örümcek'in canına okumaya çalışıyor. Deadpool'a da bir oyun yaparlar bir gün umarım da oynarız yarıla yarıla.



Shattered Dimensions > Web of Shadows > Spider-Man 3

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Farklı evrenler ✔ Farklı karakterler ve oyun mekanikleri
- ✔ Bölüm tasarımları ✔ Grafikler ✖ Arkası gelecek mi bilmiyoruz
- ✖ Kontrollerin lag'lenme sorunu konsoldan PC'ye de sıçramış

Fantastic 4 kostümü ve kesekağıdını oyunda görünce hem güldüm hem de eski günlere doğru uzanıverdim.

bekliyor insan ilk dakikadan itibaren. Hikâyenin kolları bir de geleceğe uzanıyor ama 2099 serisinden fırlama Miguel hakkında çok fazla bilgi vermiyor. O yüzden, hiçbir şey olmasa bir Wikipedia turu atmanızda fayda var oyuna dalmadan önce. 90'ların başından günümüze Marvel 2099 serisinin hikâyesi bile kendi başına enteresan.

Yukarıda bahsettiğim gibi oyunun konusu oldukça basit ve anlaşılır. Zaten bunu size anlatmak için çok ciddi bir çaba da yok ortada, zira gerek yok. Emeğin büyük kısmı bölüm tasarımlarına, oyun mekaniklerine gitmiş gibi görünüyor. Hemen her bölüm, hangi karakterle oynarsanız oynayın benzer bir formülü izliyor. Aksiyonun dozunu yavaş yavaş yükselterek ilerliyor. Bölüm sonunda karşılaşmak zorunda kalacağınız karakteri daha en başından sahneye taşıyor. İçinize biraz korku saldıktan sonra zorlu bir kovalamaca başlıyor. Bölüm sonu da sağlam bir kapışmaya sahne oluyor. Formül gayet basit, öyle değil mi? Bütün bu basitliğine rağmen her bölüm farklı mekanikler, espriler, bulmacalar sunuyor. Kendini tekrar etmeden ve oyuncuyu sıkmadan ilk bölümden son bölüme kadar başında tutmayı beceriyor. Açılabilir görsel, kostüm gibi ekstralar olmasaydı bile en az birkaç kez yaşamak isteyeceğim bir deneyim olurdu Shattered Dimensions. Hoş, oyunda bolca açılabilir görsel, kostüm, sinematik, karakter biyografileri, karakter figürleri bulunuyor. Oyunda karşılaştığınız tüm karakterlerin biyografileri var ekstralarda. Bilgi dağarcığınızdaki boşlukları, iyi hazırlanmış özetlerle dolduruyor, hiç olmadı merakınızı cezbedip Marvel evrenine doğru yolculuğunuzun ilk basamağını oluşturuyor.

Öte yandan sinematikler arasında ekstra bir şey yok maalesef. Oyun boyunca açılan ara videoları bir arada bulabiliyorsunuz. Görseller ve karakter figürleri hoş bir dokunuş olmuş. Ekstralarda beni en mutlu eden bölümse yeni kostümler. Oyun içinde toparladığımız puanlarla açtığımız bu kostümleri kullanabiliyoruz. Her biri en az asıl kostümler kadar detaylandırılmış ve üstünde uğraşılmış. Uzun yıllar önce okuduğum Örümcek Adam maceralarında kahramanın kısa süreli kullanmak durumunda kaldığı kostümleri görmek oldukça hoşuma gitti. Özellikle Reed Richards'ın (Mr. Fantastic), Peter Parker'la simbiyotu (siyah kostüm) laboratuarda ayırdıktan sonra Peter'a verdiği eski

DUYGUSALLIĞA SON

Ben daldım gittim, pardon. Siz oyunun PC'de nasıl olduğunu merak ediyorsunuz haklı olarak. "Konsolda oynamadık, PC'de oynayalım mı" diye soruyorsunuz. Bir bakıma, duygusal duygusal ne kaçırdığınızı anlatıyorum sizlere. Ama daha açık olayım: Örümcek Adam'ın esnekliğinden midir, çevikliğinden midir bilemiyorum ama oyun konsoldan PC'ye gayet akıcı bir şekilde geçiş yapıyor. Her zamanki baş belamız kontroller hem klavye fare ikilisine gayet güzel yedirilmiş, hem görsel olarak PC kullanıcılarına hitap eder hale getirilmiş. Karın ağrısı olabilecek tek durum sistem gereksiniminin abarmışlığı olacaktır. Öyle ki, Shattered Dimensions Organize Sanayi test sistemini bile



Örümcek Adam'a da bulaştı bu zombi illeti. Nedir arkadaş çektiğimiz bu yaratıklardan?

2099 yılında örümcek adamın neye benzemesini bekliyordunuz bilemiyorum.

zaman zaman salladı. Bu arada oyunun hakkını verebilmek için tüm detay seviyelerini en yukarı çektiğimi söylememe gerek yok sanırım.

Bir Örümcek Adam macerası daha burada sona eriyor. Ancak hikâye henüz bitmiyor. 180 challenge'ı tamamlamadan, save dosyamın yanında yazan "tamamlanma oranı %83" ibaresini %100 yapmadan, tüm kostümlerle en az bir bölüm oynamadan da bitmeyecek. Şu noktada tek bir dileğim var, eğer birileri kalkıp yeni bir Örümcek Adam oyunu yapacaksa önce Shattered Dimensions'ı bir güzel oynasın, anlasın, sindirsin.



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Beenox → **Dağıtım:** Activison / Aral İthalat → **Sistem:** Süper → **Kutulu Fiyatı:** 99,98TL (KDV Dahil)
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** tinyurl.com/SMSD-OGZ

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Örümcek Adam'ın son 10 yılda başına gelen en iyi şey.

8,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PC | PS3 | 360





Burada bir köprü var demişlerdi ama?

Evet, bir kez daha vurguluyorum; çok çılgın atlamalar yapabiliyoOUUA!



SERÇE PARMAĞIM! -BERKANT JEFF AKARCAN

***YA Bİ' BAKSANIZA,** neydi bu oyunun adı? Hayır, Nail'd değil, başka bir şeydi bu. Hatta taa eski ofisteyken oynamıştım PS3'te. Yiğitcan mı incelemişti, Kaan mıydı, Ali miydi yoksa? Onun PC versiyonu falan mı bu?*

Ofis ahalisi monitörümün etrafına toplaşıyor. Herkes farklı bir şey söylüyor, ama ortak kanı bunun *Motorstorm* olduğu yönünde. Ben inatla diyorum ki, "Hayır, deminden beri hatırlamaya çalıştığım oyun *Motorstorm* değil". Ufak bir araştırma ve beyin tazeleme çabalarından sonra cevap ortaya çıkıyor: *PURE*.

Bir oyunun başka bir oyunun çakması olduğunu fark ettiğimiz an, incelenen oyunun saygınlığı yerle bir olur; "hadi bitireyim, yazayım, unutayım" moduna girer insan. Ama oyunu oynamaya başladığınızda çakılan oyunun aynısı olmadığını, öte yandan bir başka oyuna daha benzediğini fark ederseniz? Daha da ötesi, iki oyundan da "çakma" değilse; aslında ikisinin arasında bir yere duruyorsa? Evet, Nail'd hem *PURE*'un hem de *Motorstorm*'un tarzını ve öğelerini alıp "bil bakalım ben hangisiyim" diye soran, sorarken de hile yapan bir oyun.

Hileli, çünkü ikisinin de başarıyla yaptığı ve bence "ekstrem sporlar" yarış türünün en önemli derslerinden birinden sınıfta kalıyor Nail'd, o da hız hissiyatı. Bir roller-coaster havası taşıyan pistlerde bile bunu veremiyor oyun. Ne kadar yükseğe zıplarsanız zıplayın, ne kadar boost basarsanız basın, hissiyat konusunda hem görsel açıdan hem de fiziksel açıdan umduğunuzu alamıyorsunuz. Boost bastığınızda görüntünün çamaşır suyuna batırılmış efekti güzel bir düşünce olsa da, uygulaması eksik kalmış; özellikle oyunun en büyük eksiğinin motion-blur olduğunu düşünürseniz. Fiziksel olarak da altınızdaki aracın asla yola oturmuyor olması, tıpkı geçen ay *F1 2010*'un yaptığı gibi oyundan aldığınız tüm zevki hunharca baltalıyor.

Aslına bakarsanız Nail'd başarısız bir yapım değil, sadece harcanmış bir yapım. Arizona, Yunanistan, Yosemite Milli Parkı ve And Dağları'nda yer alan pistlerin süper bir bölüm tasarımı ekibinin elinden çıktığı çok belli. Çoğu sahnede aracınızdan atlayıp etrafta dolaşmayı istiyorsunuz, hatta genelde bunu istiyorsunuz çünkü sürüş dinamikleri bu manzarayı tamamlayamıyor. Ben neyleyeyim hızlandıkça içine giremediğim bir off-road yarış oyununu? *PURE*'a benzediğine göre havada bir takla, bir spagat falan yapabiliyoruz sandıysanız yanılıyorsunuz. Ama buna rağmen oyunun yarış türleri arasında "Stunt Challenge" var. Sayısı oldukça az olan bu yarışlarda da zaten yapıp puan topladığız stunt'lar standart; havadan yere düzgünce inme, maksimum hıza ulaşma ve boost veren geçitlerin içinden geçme. Yani normal yarışlarda yaptığınız şeyin aynısını yapıyorsunuz, değişen pek bir şey yok.

YİNE Mİ?

İyi oyunların yolundan giden yeni yapımlara itirazımız yok ama daha ilk bakıştan "bu oyun başka bir oyundu!" dedirtecek kadar ileri gitmemelerini tercih ederiz. Nail'd bundan birkaç yıl önce iyi bir fikirdi ve kullanıldı. Bu hali o yüzden yanlış.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Çevre tasarımı ✖ Hız hissi yok ✖ Pistler kendini tekrar ediyor ✖ Ses efektleri kulak tırmalayan cinsten

BUNU MU DEMEK İSTEDİNİZ: FAIL'D

İçerik zenginliği yarış modları açısından parlamıyor, öte yandan pistlerin çeşitliliği açısından da parlamıyor. Zaten dört tane alan var ve bu alanlardaki pistler de birbirinin varyasyonundan ibaret. Oyuna ilk başladığınızda yeterli gelen pist sayısı, pek de uzun olmayan bir süre sonra yetmiyor ve daha oyunun ortalarına geldiğinizde baymış oluyorsunuz. Ama yukarıda dediğim gibi, pistler nitelik olarak iyi olsa da nicelik ve farklılık olarak pek iç açıcı değil.

En büyük probleminin yüzeysellik olduğunu düşünürsek, casual oyuncular eminim Nail'd'i severek oynayacaklardır. Oynadığınız süre boyunca Tournament modunda yeni pist ve parça açmaktan başka bir derinlik göremeyeceksiniz. Parça demişken, ATV veya motosikletinizi modifiye edebildiğinizi belirteyim. Fakat başarılı bir yarışın ardından "parça kazandınız" diyen ekran size hangi parçayı kazandığınızı söylemediği için modifiye ekranına her girişinizde tüm arayüzü baştan sonra tekrar tekrar tarıyorsunuz.

Yarışırken arkada çalan Queens of the Stone Age ve Slipknot gibi başarılı gruplar da Nail'd'i kurtaramıyor maalesef ve yapım "meh" dediğimiz oyunlar arasındaki yerini alıyor.



Bu bir Tomb Raider oyunu olsaydı, çevre tasarımlarının güzelliği yetebilirdi ama şu an bize biraz da hız hissi lazım.

FUEL > PURE > Nail'd



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Bir gün FUEL 2 gelecekse, o gelene kadar Nail'd sizi idare edecektir.

6,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Techland → **Dağıtım:** Deep Silver → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 29,99$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.naildgame.com

Cildinize ferah bir dokunuş...

ph5.5



Meyve ve çiçek kokularıyla zenginleştirilen,
Anti Bacterial, Yeni Fonex Pearl Sıvı Sabun...



ANTI - BACTERIAL

www.fonex.com.tr









BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 VIETNAM

ŞARKILARIYLA ÜNLÜ SAVAŞ -SİNAN AKKOL

Amerika'nın istisnasız girdiği her savaş ve çatışmada yaşadığı hezimeti unutturma, unutturamazsa da romantize ederek kendisini haklı gösterme çabası ne komik. Pearl Harbor'undan Normandiya'sına, Vietnam'ından Felluce'sine kadar her ölçekten ve türden başarısızlığını mükemmel bir makyajla bir başarı, bir dram, bir aşk hikâyesi haline getirebiliyor adamlar.

Bütün Vietnam filmlerinde aynıdır: Helikopterler tarlalarda çalışan köylüleri paramparça ederken, napalm bombalarıyla bütün bir ormanı içindeki tüm canlılarla birlikte yok ederken dönemin en güzel şarkılarını dinleriz. Devasa boyutlarda bir ironi olarak da, bu şarkıların çoğu savaş karşıtıdır. Ama yadırgamayız. Vietnamlılar bize göre kötü adamlardır, orman şeytanları. Kahraman Amerikalılar iyi çocuklardır, tıpkı Irak'ta olduğu gibi. Sizi bilmiyorum ama ABD'nin şahane ordusunu, ultra kötü Vietnamlılara, Kübalılara, Iraklılara, Afganlara, Almanlara karşı yönettiğimiz oyunlara artık elimi süresim gelmiyor. Herhangi bir oyunda başında sarığıyla koşturan Arap "asilere" M16'yla "demokrasi getirmeye" gitmiyor elim. Tutup da İranlı oyun geliştiriciler ABD güçleriyle savaştığınız bir FPS yaptığında Amerikan basınında çıkan "işte bize karşı olan şiddet isteğinin delili, çocuklarını bu oyunlarla eğitiyorlar" ikiyüzlü beyanatlarının tam ortasına kusmak istiyorum! Yakın zamanda Japonya'ya gideceğim ve bunu yapmaktaki en büyük itici gücüm, Hiroşima'da sıfır noktasında durup, bir salisede ölen 80 bin kişinin acısını duyma isteğim.

VIETNAM'DA DÖRT GÜN

Belki biraz sert bir giriş oldu. Ama artık yaşlandığımdan mıdır nedir, savaşı ABD'nin hakkıymış gibi normalize eden oyunlara karşı inanılmaz bir soğukluk içindeyim. *Medal of Honor*'a elimi sürmedim, *Black Ops*'u sevmedim. *Bad Company 2*'yi ise o kadar kolay silip atamıyorum, en azından her iki tarafa da eşit bir çarpışma hakkı vermesi ve ABD'yi yüceltmemesinden dolayı.

Vietnam, Bad Company 2 için yapılmış çok başarılı bir ek paket. Oynamak için BC2'ye ihtiyacınız var.

15 dolara satılmasına ve içinde yeni bir oyun modu olmamasına rağmen, BC2'yi yalayıp yutmuşsanız almanız gerekiyor. Neden mi? 4 yeni harita var ve bu haritaların büyük çoğunluğu sizi yoğun piyade çatışmalarına itiyor. Ortalıkta tek katlı kulübeler haricinde bina yok. Her yer orman ve piyadeleri görmek araçlar için çok güç. BC2'de araçları kullananlar, özellikle de iyi helikopter kullanan takım ezip geçerdi. Vietnam'da ise oyuna adını veren savaşın karakteri çok iyi yansıtılmış: Bir tanka doluşmuş giderken iki kulübeden aynı anda yapılan roket saldırısıyla hezimete uğrayabiliyorsunuz. Ama yine de araçlara binmeden edemiyorsunuz, araçlarda çok güzel Vietnam dönemi müzikleri çalıyor!

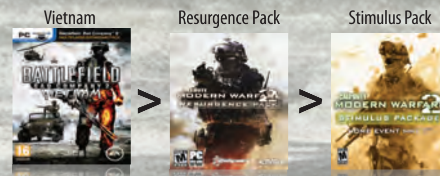
Silahlara gelince, oyuna 15 yeni silah eklenmiş ama aslında bunlar BC2'deki silahların Vietnam dönemindeki birebir karşılıkları. Orijinal bir silah olarak sadece alev makinası eklenmiş, o da genel olarak gereksiz. Bir kere yanmaya başlayan düşman en az 5-6 saniye daha yaşıyor, alev makinasının menzili kısa olduğu için de yüzde 90 ölüyorsunuz. O sizi öldürmezse, alev makinasından düz bir çizgi halinde püsküren alevler yerinizi kabak gibi meydana çıkarıyor. Hiç kullanmadım, tavsiye etmiyorum. Sniper'lık müessesesinin zor olacağını düşünürsünüz böylesine ormanlık bir arazide, ama bir şekilde çok iyi dengelemişler. Açık bölgeleri çok net gören pusu noktaları var ve millet sniper'da almış yürümüş. Hızla koşayım deseniz bile kurtulamıyorsunuz.

Sonuçta Vietnam sadece bir eklenti paketi ama yeni görsellik, yeni bir dönem ve çok iyi hazırlanmış dört haritasıyla alınmayı hak ediyor. DICE'ın verdiği kararı kutlamak gerek, eğer ki *Vietnam* adı altında Bad Company 2 motoruyla yeni bir oyunu tam fiyata çıkarsaydı, aynı sıkılıkta olmazdı. Ama tam kararında bir eklenti paketiyle Bad Company 2'ye hayat aşılamayı başarmışlar.

BEN OLSAM

Kotick ve Activision'a hep aynı şekilde yaldır yaldır koşturacağımız haritalar için 10 dolar daha vereceğime, Vietnam'a 15 dolar vermeyi tercih ederdim. Kazancınız daha fazla olacaktır.

Vietnam > Resurgence Pack > Stimulus Pack



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ 4 yeni harita da çok iyi
- ✓ Dönem atmosferini veriyor
- ✓ Piyade çatışmalarına ağırlık verilmiş
- ✗ En azından bir yeni oyun modu olmalıydı
- ✗ Silahların görünüşleri yeni olsa da, BC2'yle aynı
- ✗ Flame Thrower gereksiz

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Bad Company 2 ustaları için iyi bir harita paketi.

7,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** DICE → **Dağıtım:** EA / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15 $ → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/ie8hC8





"Bak evladım. Ben senin yaşındayken aynı anda 3 kaplan, 5 aslanla kapışırdım. Yedin mi?"

Tales of Monkey Island



>

Sam & Max Season 2



>

Back to the Future



MARTY MCFLY, EMMETH BROWN, DELOREAN, BIFF, AKIM KAPASİTÖRÜ... HEPİNİZİ ÇOK ÖZLEMİŞTİK! -VOLKAN TURAN

Back to the Future: Ep.1 – It's About Time

ROBERT ZEMECKIS VE Telltale Games. Yan yana geldiklerinde hiçbir şey ifade etmiyorlar değil mi? Ama bu iki ismin ortasına bir *Back to the Future* eklediğimizde birden resim tamamlanıyor, başımıza gelecekleri bütün netliğiyle görebiliyoruz.

1985'te başlayan *Geleceğe Dönüş* hastalığı 1990'da üçüncü filmle bittiğinde, 80'ler kültürü de resmi olarak sona ermiş oldu. Ne geleceğe gidebilecek ne de geçmişe dönebilecektik artık. Ne yapalım, bağrımıza Jurrasic Park bastık biz de… Ama Robert Zemeckis imzalı Back to the Future'ı hiç unutmadık. Çoğumuzun ilk bilim-kurgu filmiydi o. Ve kendine has uyduruk bilimsel terimleriyle de tarihe geçti. Yakında serinin devamının gelecek olması tüm sinemaseverleri heyecanlandırıyor şüphesiz ama bu kez ilk sevinenler oyunseverler olacak. Çünkü BttF, bir Talltale oyunu olarak bütün sıcaklığıyla karşımızda.

"ZAMANI GELMİŞTİ"

Bir Telltale klasiği olarak bölüm bölüm yayınlanacak oyunun ilk bölümü It's About Time, üçüncü filmin altı ay sonrasından alıyor hikâyeyi. Ve bütün "episode", çılgın doktor Emmeth Brown'a yardım etmekle geçiyor. Altı aydır ortalıkta gözükmeyen Brown'ın eşyaları artık satılığa çıktığında, not defterini bulan Marty, zaman makinası DeLorean'in tek başına geri dönüşü karşısında şaşkına döner, Emmeth'in zamanın bir köşesinde yaşadığından ve başının dertte olduğundan emindir ve hangi tarihe gittiğini öğrenmek üzere kararlılıkla işe koyulur. Bu kararlılık bizi 1931 yılına götürecektir, yani doktorun üniversite yıllarına. Hayat memat meselesi işte. Bu sırada McFly'ların soy ağacında da epey derinlere ineriz. Zaman-mekân teorisi yüzünden elbette yine bir şeyler yanlış gidecek ve maceramız heyecan kazanacaktır.

EN İYİ TELLTALE OYUNU MU?

Telltale oyunları arasında BttF nerede duruyor derseniz, "en sinematik olanı" derim. Oyuncuya bir devam filmi izletiyor havası vermek için elinden geleni yapmış Telltale ekibi. Kamera açıları olsun, diyaloglar olsun, ara sahneler olsun, oyunun sinematik anlatımını bir hayli güçlendirmiş. Bölüm tasarımları da BttF filmlerinden fırlamış gibi. Bunun yanında sevdiğimiz adventure öğeleri de güzelce oyuna yedirilmiş. İster klavye, isterse fareyle olsun, oyun klasik bir Telltale oyunu gibi oynanıyor. Inventory sistemi var fakat çok işimiz düşmüyor. İşimiz genelde diyaloglarla. Konunun gidiş hattını değiştirebiliyor bu diyaloglar ama sonuca etki etmiyor. İsterseniz ek bilgileri duyarak doğru seçeneğe gidiyorsunuz, isterseniz de direkt hedefe yönelebiliyorsunuz.

Oyundaki bulmacalar gayet hoş ama görev sisteminde bazı sorunlar var. Örneğin aynı anda birden fazla iş yapamıyorsunuz. Olayları önceden belirlenmiş sıraya göre yakip etmelisiniz. Elbette hikâye anlatan bir adventure'da bu gayet anlaşılır ama belki de oyun fazla kısa olduğundan sınırlanmışlık hissi çok öne çıkıyor. Bir de oyuna ipucu özelliğinin eklenmiş olmasına taktım ben. Merakınıza yenilip ipuçlarını kullanınca oyun gereğinden fazla kolaylaşıyor çünkü.

Onun dışında, BttF dünyasına ait çok eğlenceli görevlere de katılabiliyorsunuz. Bunların bazıları filmleri referans alırken bazıları da yeni bilgiler olabiliyor. Unutmayın ki hikâyeyi Bob Gale yazdı, yani üçlemenin yardımcı senaristi. Bu bile "herhangi" değil, "resmi" bir oyun yapar Back to the Future'ı.

Oyun toplamda beş bölümden oluşuyor. Dolayısıyla It's About Time'ın oynama süresi oldukça kısa, dört saatte kalmaz bitirirsiniz. Ama sakın oyunu alarak kazık yiyeceğinizi falan sanmayın, verilen ücret karşısında sunulanlar fazlasıyla tatmin edici. Elbette daha uzun ömürlü, bol ekstralı, defalarca kez oynanabilir bir yapım isterdi deli gönül ama mesele bu değil. Mesele, oyunu bitirdiğinizde ağzınızda bırakacağı o güzel tat. Son olarak; daha önce hiç BttF izlemediyseniz ilk işiniz seriyi tamamlamak olsun. Marty McFly'ı tanımamak ciddi bir kayıp çünkü.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Hikâye aynı tatta devam ediyor
- ✔ Seslendirmeler süper
- ✔ Sinematik havası pek iddialı
- ✖ Süresi kısa
- ✖ Tekrar oynamak için pek nedeniniz yok
- ✖ Bazı kontrol sorunları

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Kült bir filmin 20 yıl sonra adını tekrar duyurması, hem de bunu resmi bir oyunla yapması, hem de bu oyunun birinci sınıf bir yapımcının elinde şekillenmesi bu sahalarda az görülür. bir olay, değerini bilmek lazım.

İnsanın akrabalarını ergenken görmesi pek hoş olmuyor!

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Telltale Games → **Dağıtım:** (Dijital) → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyat:** - → **Dijital İndirme:** Steam (22.49$ - Tüm paket)
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası için:** http://www.telltalegames.com/bttf

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Nostalji isteyene nostalji, yenilik isteyene yenilik. Hem geçmişten hem gelecekten bir oyun Back to the Future.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

DIVINITY II THE DRAGON KNIGHT SAGA

ARAP ATI GİBİ RYO OLUR MU? -BURAK AKMENEK

DIVINITY'Yİ OYNARKEN, "Ben bu oyunu daha önce nasıl fark etmemişim" diye hayıflanıp durdum. Bioware oyunları gözlerimizi öyle bir kamaştırıyor ki arada böyle övgüyü hak eden oyunlar çıktığında çok kolay gözden kaçırabiliyoruz. Divinity II aslında çok klasik bir RYO yapısına sahip ama "şeytan ayrıntıda gizlidir" derler ya, işte o hesap, Divinity II'de de sizi baştan çıkaranın ne olduğunu bulmak için ayrıntılara bakmak gerekiyor. Ve bunları keşfettikçe (ki bayağı zaman geçmiş oluyor o ana kadar) oyun bir güzel açılıyor.

AVCISINI AVLAYAN AV

Dinivity II aslında iki oyunu bir arada sunuyor. *Ego Draconis* ilk oyunun tekrar tasarlanmış hali, *Flames of Vengeance* ise ikinci oyun diyebiliriz. Eğer birinci oyunu bitirmişseniz yüksek seviyeli bir karakter yaratarak doğrudan ikinci oyuna başlayabiliyorsunuz. Fakat bitirmişseniz bu durumda ilk oyunu bitirmenizi tavsiye ederim. Çünkü ikinci oyun her ne kadar diyaloglarla bütün hikâyeyi anlatmaya çalışsa da, hem İngilizcesinin epey ağır olması hem de diyalogların giderek sıkıcılaşması yüzünden konuşmaları atlayarak gitmeye başlıyorsunuz. Fakat bu defa da hikâyeyi kaçırmış oluyorsunuz ve sizi temin ederim ki hikâyesi olmadan bu oyun hiçbir şeye benzemiyor. Ejderha avcısı olarak başladığınız bir oyunda bir anda kendinizi ejderha olarak buluyorsanız, bunun arkasındaki hikâyeyi bilmek istersiniz muhakkak. O yüzden hikâyeyi es geçmeyin derim.

"Önce düşük seviyeli yaratıkları kes, görev yap, daha yüksek seviyeli eşya topla, sonra ileriki bölümlerde daha güçlü yaratıklarla baş et" kısır döngüsüne düşmemek için oyunda klasik karakter sınıfı yaratma kısmı kesilip atılmış. En başta bir sınıf seçseniz de aslında bu sadece göstermelik bir şey, tümüyle yalan. Çünkü oyunda seviye atladıkça okçu, savaşçı, rahip ya da büyücü sınıflarındaki yeteneklerden istediklerinizi alabiliyorsunuz. Bu da kendi oyun tarzınıza göre bir karakter yaratabilmenizi sağlıyor. Bu sistemdeki çeşitlilik sayesinde en azından monotonluktan sıyrılma şansınız oluyor. Eğer bu oyun bir devasa online olsaydı eminim ki oyuncular uğraşıp onlarca farklı kombinasyon çıkartırdı.



İşte size mezar görevi. Bir yolunu bulup üç mumu da yakmalısınız.

BEN OLSAM

Tüm diyalogları kısaltırdım ya da seslendirirdim. Ayrıca yapay zekâyı bu haliyle oyuna koymazdım. Bir de paralı asker kiralayabilme sistemi eklerdim. En azında adam gibi iyileştiren bir karakter oyunu çok daha akıcı hale getirirdi ve hikâyeyi zenginleştirirdi.

ATEŞ TOPUYLA TENİS KEYFİ

Oyunda girdiğiniz savaşlardaki başarınız yalnızca yeteneklerinizi ne kadar geliştirdiğinize değil ne kadar hoplayıp zıplayabildiğinize, hatta resmen doğru zamanda siper alabilmenize bakıyor. Size uzaktan ok atan ya da ateş topu fırlatan herkesten kaçabiliyorsunuz. Yeter ki düşmanlarınızın saldırma aralığını tam olarak hesap edin. Çok kalabalık gruplarda bu biraz zor olsa da yapay zekânın hataları sayesinde zor savaşlardan bile zaferle çıkabilirsiniz. Örneğin araya bir ağaç kökü veya bir kayanın burnu girdiğinde yapay zekâ ateş toplarını oraya çakmaya devam ederken siz sakin sakin onu oklayabiliyorsunuz. Daha da güzeli, savaşta bile sağlık ve mananızın dolması. Yani içecek iksiriniz veya yiyecek yemeğiniz yoksa uzun bir süre bir yere çöküp iyileşmeyi bekleyebilirsiniz. Tabii bu arada çayı koyup üstüne fırından kurabiyelerinizi alacak kadar da bol vaktiniz olacak. Çünkü sağlığınız ancak doluyor. Bunun için çantanıza etraftan bulduğunuz ekmek, domates (oyunda bunları yemek masalarında toplayabiliyorsunuz, hatta tavukları öldürünce but düşürüyorlar) ne varsa atın. Sağlıklı yaşam için son önerim, hayalet çağırma yeteneğini almanız. Çünkü bu arkadaşınız sizi iyileştirip bir de düşmanlarınıza saldırabiliyor.

AH O GİZLİ DÜĞMELER!

Oyunun bazı yerlerinde ilerleyebilmek için gizli düğmeleri bulmanız ve basıp duvarları açmanız gerekiyor, açıkta duranlarsa genellikle şifreli. Bu şifreleri çözmek için oyuna zihin okuma yeteneğini katmışlar. Tecrübe puanı karşılığında karşınızdaki karakterlerin zihinlerini okuyabiliyorsunuz. Bu sayede tüccarların sizi daha

Dragon Age: Origins



>

Fallout 3



>

Divinity II:The Dragon Knight Saga



çok sevmesini ve indirim yapmasını sağlayabiliyor ya da bir görevde avantaj kazanabiliyorsunuz. Fakat iş gizli düğmeleri bulmaya gelince konu tamamen sizin keşif yeteneğinize kalıyor. Bazı bölümlerde gözünüzün önünde duran ve defalarca önünden geçtiğiniz bu düğmeleri bulamayıp deli danalar gibi dolaşmanız ve bu esnada sinir küpüne dönüşmeniz mümkün. Bazen de düğme yerine mekanizmayı harekete geçirmeniz ya da görevi başlatmak için mesela bir mum yakmanız gerekebiliyor (rüzgârlı deniz kenarındaki mezar taşı görevini hiç unutmayacağım). Neyse ki aranırken delirmeyelim diye, bu tip durumlarda kullanacağımız düğmelerin etraftaki diğer eşyalara göre biraz daha parlak olmasına karar vermiş yapımcılar. Yine de bulamıyor musunuz? Size tavsiyem oyuna biraz ara vermeniz… Dolaşın, başka şeylerle uğraşın, sonra gelip aynı bölüme bir daha bakın. Yoksa o sinir harbiyle oyunu silmeye karar verebilirsiniz ki bunu tavsiye etmem. Çünkü savaş kulenizi ele geçirdikten sonra oyun bambaşka bir hâl alıyor, hatta bence o noktada başlıyor (*Ego Draconis* kısmı).

Kuleyle beraber birçok karakteri yönetebiliyor, onları görevlere gönderebiliyorsunuz. Artık ejderha formunu alabildiğiniz için oyunun içeriği de bölümler de değişiyor. O zamana kadar kuru kuru görev yaparken bir anda çok daha yaratıcı ve zengin bir içerikle karşılaşıyorsunuz. Fakat bunun için önce hiç de azımsanmayacak bir 8-10 saatlik bir oyun süresine ihtiyacınız var.

Oyunda büyü yoluyla yaratık çağırabilmenin yanı sıra yaratıklardan topladığınız parçaları necromancer'ınızın yardımıyla birleştirerek kendi yaratığınızı da çıkartabiliyorsunuz. Bu yaratık size isterseniz bir savaşçı isterseniz bir okçu ya da büyücü olarak yardım edebiliyor. Ama savaş kulenizi ele geçirinceye kadar sabretmelisiniz.

Gerek savaş kulenizin gerekse oyundaki diğer bölgelerin görselliği bence göz alıcı. Büyü efektleri zayıf kalsa da mekân tasarımlarındaki görsel zenginlik bu açığı kapatıyor. Fakat aynı şeyi ses efektleri için söyleyemeyeceğim. Standartların üstüne çıkmayan efektler hiç etkileyici değil. Ne kılıç darbeleri ne okların fısıltısı sizi atmosferin içerine çağırıyor. Hikâyenin akışı sırasında karşınıza çıkan karakterler ve tasarımları da kendini tekrarlıyor. Hatta bazı karakterler neredeyse birbirinin aynısı. Oyunun motoru etrafı dağıtmanıza da izin vermiyor. Bu yüzden oyuna katılabilecek birçok aksiyonu boş verip yalnızca platformdan platforma zıplamakla yetinmek durumundayız.

SÖZÜMÜ DİNLE EVLAT

Kilit açma yeteneğinizi mutlaka 5 yapmalısınız. Böylece oyundaki tüm sandıkları açıp para derdinden bütünüyle kurtulabilirsiniz. Savaş kulenizle beraber tüm yetenek sınırlarınızı 10'a çıkartabiliyorsunuz ki bunun için bile para harcayacağınızdan dolayı oyunun ilk yarısında cepleri olabildiğinde doldurmaya bakın. Çünkü kulenin içerisinde yapabileceğiniz her şey için paraya ihtiyacınız olacak. Ayrıca okçu olursanız oyunda kim var kim yoksa rahatça indirebilirsiniz. Savaşçı olmanıza gerek yok ama illa ki yakın dövüşe girmeniz gereken çok zaman olacak. Bunun için özellikle zıplayıp darbe vurarak birçok yaratığı cehenneme gönderebilirsiniz. Bu yeteneğe puan verirken cömert olun. Son olarak sizi iyileştiren hayalete de puan harcayın. Karakter yeteneklerinde ise özellikle sağlık puanınızın kallavi olmasına dikkat edin. Ejderhaya dönüştükten sonra farklı zırhlar kullanabildiğiniz için bu parçaları da buldukça saklayın. Sakın daha fazla eşya taşıma yeteneğine puan harcamayın. Nasılsa oyunun bir sürü yerindeki portalları kullanarak istediğiniz zaman kasabaya dönebilir veya savaş kulenizdeki sandığa eşyaları depolayabilirsiniz.

Divinity II: The Dragon Knight Saga öyle muhteşem bir oyun değil. Fakat notunu sonuna kadar hak eden, kesinlikle sizi oyalayacak bir yapım. Bir iki sorunu olduğu doğru, ama zaten dertli yanlarına rağmen bir oyunu sonuna kadar oynamak RYO'cuların kaderinde var.



İstediğin kadar ateş topu fırlatabilirsin şaman efendi. Bir adım solaaaa ve ıskaaaaaa!!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Etkileyici grafik tasarımları ✔ Zorlayan savaşlar ✔ Kendine has bir espri anlayışı olması ✖ Sorunlu yapay zeka ✖ Diyaloglara dayalı hikaye anlatımı ✖ Fazla alternatif sunmayan hikaye akışı



Bu kazıkçı adamdan hiçbir şey almayın! Size gösterdiği tüm eşyalar aslında yalancı büyüler içeriyor ve hiçbir işe yaramaz.

Oyunun yetenek tablosu sizce de Bejeweled'a benzemiyor mu?



EJDERHA NE DEMEKTİR?

O kadar yazıyoruz, çiziyoruz hatta oyunlarda bedenine bürünüyor, sürüyor ya da öldürüyoruz ama gel gelelim kaçımız dilimizde Ejderha diye adlandırdığımız İngilizce **Dragon** sözcüğünün anlamını biliyoruz? **Dragon** aslında Yunanca yılan *(dracon)* anlamına gelen bir sözcükten türüyor. Fakat bu kelime tabiî ki batılı tanımına göre ejderhayı ifade ediyor. Aslında ejderha yalnızca batı kültüründe değil doğu kültüründe de var. Batı da kelime genelde su, seyretmek, keskin görüş gibi farklı tanımlarla da alakalandırılıyor. Hatta İrlanda dilinde "ormr" sözcüğü ejderha anlamına gelirken aynı zamanda İngilizce *"worm"* yani solucan anlamında da düşünülebiliyor. Bugün devasa bir kertenkele olan Komodo Ejderine *"ejder"* dendiğine göre aslında bu kelimenin kolayca büyük solucan, yılan ya da sürüngen gibi bir anlama geldiği ortaya çıkıyor.





→ **Tür:** Aksiyon RPG → **Yapım:** Larian Studios → **Dağıtım:** Focus Home Interactive → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** 32.89 Pound (www.sendit.com)
→ **Dijital İndirme:** 49,99$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://www.divinity2-saga.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Eksikliklerine rağmen şu RYO boşluğunda ilaç gibi gelecek bir oyun.

7,4

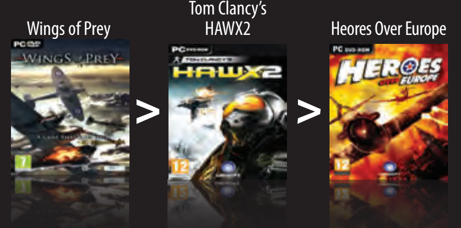
Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



EŞSİZ... ÇÜNKÜ

Mobil platformların alıp yürüdüğü bir çağdayız. iPhone'un artık tam teşekküllü bir oyun cihazı haline gelmesi ve 3DS'in hepimizde yarattığı heyecan PSP'yi epeyce gözden düşürmüş durumda. Ama gelin görün ki en sıkı oyunlar hâlâ bu platformdan çıkıyor. PSN üzerinden PSOne klasiklerini 3-5 liraya alıp oynayabilir, Metal Gear Solid destanının gizli kalmış noktalarını keşfedebilir, Silent Hill'in sisli sokaklarında gezebilir, Gran Turismo'nun koca içeriğini avuçlarınıza sığdırabilir ve evet, Kratos ile kan banyosu yapabilirsiniz. Ghost of Sparta, Chains of Olympus ile birlikte başkaca bir örneği daha olmayan müthiş bir taşınabilir deneyim sunuyor bizlere (siz bunu, "ağzının tadını bilen oyunculara" olarak okuyun).

Wings of Prey > Tom Clancy's HAWX2 > Heores Over Europe



SÜPERSONİK İNSAN FAKTÖRÜ -KAAN ALKIN

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

BİRKAÇ SAYFA YAZI yazdım bitirdim, yorgun sayılmam, daha ne başım ağrıyor ne de gözlerim. Ama bir türlü bu incelemeyi yazmaya gitmiyor elim, o yüzden ağır ağır girmeye çalışacağım yazıya. Bu isteksizliğin bir kısmının gündelik hayatımdan kaynaklandığını kabul ediyorum ama asıl sorun oyunun kendisi. Peki nedir beni bu oyunda bu kadar rahatsız eden?

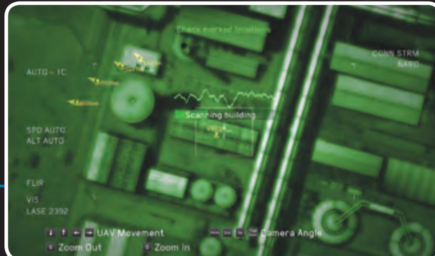
Eğer uzak gelecekte çarçur edecek yeterli miktarda param olursa Rusya'daki Mig turlarından birine katılıp sesten hızlı bir jetle seyahat etmenin neye benzediğini öğrenebilirim belki. Ama bu duygunun, H.A.W.X. 2'dekine pek benzemeyeceğini şimdiden kestirebiliyorum. Tamam, uçsuz bucaksız gökyüzünün dört bir yanınızı çevirmesi elbette bir boşluk yaratacaktır bünyede ama it dalaşına girmiş bir pilotun, bilmem kaç G yerken kendini halen yalnız hissetmesi pek olası değildir sanırım. Oysa H.A.W.X. 2'nin yaşattığı şey tam olarak bu.

Yeryüzüne sürekli tepeden baktığım ve belli sınırlara, koridorlara, yapılara bağlı kalmadan olabildiğince özgür olduğumu varsaydığım bir oyunda bana "bölüm tasarımları kötü" dedirten şey ne olabilir? H.A.W.X. 2 ağır bir simülasyon oyunu değil. Tam tersine kontrolleri basit, arcade ağırlıklı bir yapım ve sanırım sorun da buradan kaynaklanıyor; arcade havasını yeterince soluyamıyorsunuz. Görevler basit ve tekdüze. Şuraya git, buraya git, buna saldır, bunu koru. Özellikle yer birimleriyle oynaşırken, daha bir ortaya çıkıyor bu hissiyat. Yere ne kadar yaklaşırsam yaklaşayım bir türlü netleşemeyen birimler, yapay zekâ kontrolündeki diğer uçakların benden daha bir kayıp olması, sesten hızlı uçarken dahi süratin etkisini hissedememek beni uzaklaştırdıkça uzaklaştırıyor oyundan. Ara videolar bana hikâyeyi anlatmaya uğraşıyor ama çok kopuk her şey. Elimde değil, gökyüzünden ve çarpışma hissinden koptuğum gibi konudan da kopuyorum. Yapay zekâ biraz daha düzgün olsa, ne bileyim diğer pilotlarla belli düzenlerde uçsak, birbirimizi kollasak falan kurtaracak biraz, ama cık, olmuyor öyle bir şey.

Klavye fare ikilisiyle oynamak H.A.W.X. 2 deneyimini iyice çileli bir hale getiriyor. Siz siz olun, kesinlikle bir flight stick kullanın. Uçağı indirip kaldırmak, eğitim uçuşları, az sayıda uçakla girilen it dalaşları falan sorun değil aslında, klavyeniz ve fareniz bu kadarını gayet iyi yapabiliyor. Ancak anlamsız yer görevleri, kalabalık çarpışmalar ve mazot ikmal (dizel F-16) muhabbetleri işleri biraz karıştırıyor. Kontroller yüzünden hem başınız dönmeye başlıyor hem de çok etkili olamıyorsunuz çarpışmalarda. Tek kişilik görevleri oynarken etkili olmak gibi bir derdiniz olmayabiliyor. Lakin oyun sizi kendi ritmine uyduruyor bir süre sonra, temponuzu düşürüyor. AC130 ve UAV görevleri sizi jetinizden çıkarıp farklı bir tat sunuyor fakat bu da oyunu kurtarmaya yetmiyor.

Çok oyunculu tarafta işler biraz daha iyi gidiyor ne mutlu ki. Rakip bulabildiğiniz gibi, eğer eş dostla oynuyorsanız sıkı çarpışmaların yanında türlü şebekliklerle eğlenme şansınız da var. İnsan faktörü işin içine girince oyundan aldığınız zevk artıyor. Kimi oyuncular serbest uçuş modundan da haz alacaktır. Çünkü görev almadan dilediğiniz gibi takılabildiğiniz serbest uçuşlar huzur veriyor insana ama bir süre sonra bomboş gökyüzünde süzülmek de sıkıyor.

Ben H.A.W.X. 2'den aksiyon bekliyordum ama bulduğum şey ıssızlık oldu ve açıkçası bu durumdan hızla sıkıldım. *Ace Combat* oyunları hâlâ tercihimdir. Hoş, PC kullanıcıları için bir alternatif değil kendileri ama belki bir gün olur. Böyle apar topar bitirmek istemedim yazıyı ama oyunun havası bulaştı iyice yüzüme gözüme. Başladığı gibi bitti.





Uçak modellemeleri güzel. Ancak istediğimiz zaman istediğimiz uçakla takılamamak sıkıcı olabiliyor. Koskoca hava kuvvetleri tek tip uçak tutmuyor sonuçta di mi her üssünde?

UAV görevleri oyuna renk katsa da çok ciddi bir eğlence bulamadım bu görevlerde.



Ekran kalabalık oldu mu daha bir eğlenceli oluyor. Ancak hız duygusunu bir türlü alamadığımızdan millet birbirine girdimi ufuktaki noktalar kalıyor ekranda yine.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Birçok farklı uçak
- ✔ Uçak modellemeleri şık
- ✔ Multiplayer'ı keyifli
- ✖ Kontrol cihazınız yoksa fena
- ✖ Yapay zekâ çok zayıf
- ✖ Görevler tekdüze
- ✖ Atmosfer zayıf
- ✖ Uçuş duygusu yok

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Simülasyon mu olsun arcade mi olsun karar verebilse çok daha keyifli olacakmış, olamamış.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Tür: Arcade/Simülasyon **Yapım:** Ubisoft **Dağıtım:** Ubisoft / Tiglon **Sistem:** İdeal **Kutulu Fiyatı:** 74,99TL **Dijital İndirme:** Steam (49,99$) **Yaş Sınırı:** 12+ **Dahası İçin:** hawxgame.us.ubi.com

POINT BLANK

KAZANDIRMAYA DEVAM EDİYOR!

Tam sürüm etkinliği ödülleri sahiplerini buldu!

IPAD, 5 Razer Arctosa Klavye, 5 Razer Naga Mouse, Onbinlerce NG ve Puan!

Toplam $5.000 para ödüllü

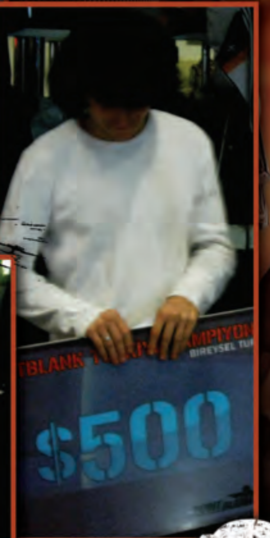
1. Türkiye Point Blank Şampiyonları belli oldu!

Şampiyon Klan PointBlankTR $15.000 ödüllü Endonezya Şampiyonasına gidiyor!

Masraflar Nfinity Games'ten!







VE ÇOK DAHA FAZLASI...

www.pointblank.com.tr





SEN DE OYNA! SEN DE KAZAN!

POINT BLANK

Nfinity Games

Bu internet sitesinde bulunan tüm metin, resim ve benzeri içeriğin hakları Nfinity Games Bilişim A.Ş'ye aittir. Tüm hakkı saklıdır.

Zepetto



PC



Elde ettiğiniz günlük gelire göre Tear'ın yorumu "babasının kızı" ile "beklentilerimi aştı" arasında değişiyor.

Şimdi üç kuruş için pazarlık etmeyelim bey amca.



Rune Factory > Recettear > Atelier Rorona

KAPİTALİZM SEN ÇOK YAŞA! -EREN OKKA

Recettear: An Item Shop's Tale

NPC'LERİN DE İŞİ İŞ valla. Bütün gün yan gel yat, arada bir oyunun kahramanı gelsin, iki üç sabit cümle kur, varını yoğunu bırakıp gitsin. Değil mi? Değilmiş dostlar, yanılmışız. Oynadığımız oyunlardaki tek kahraman biz değilmişiz. Bir NPC'yi her gün bir sürü insan ziyaret edermiş, üzerine bir de fiyatları beğenmeyip pazarlık edermiş. Zormuş dostlar, NPC olmak çok zormuş.

YAPIVER BİR GÜZELLİK

2007 yılında Japonların elinden çıkmış serbest yapım bir JRYO, hatta bir parça da iş simülasyonu Recettear. Kısa süre önce İngilizce çevirisi, daha doğrusu lokalizasyonu gerçekleştirilmiş ve çok da hoş olmuş. Oyun ticaret ve macera olmak üzere iki bölüme ayrılmış diyebiliriz. Ticaret kısmında eşya dükkânından elde ettiği gelirle babasının borçlarını ödemeye çalışan Recette Lemongrass adlı şirin bir kızı canlandırıyoruz. Ucuza alıp pahalıya satıyoruz, alış-satış yaptıkça tüccarlıkta seviye atlıyoruz. Seviye atladıkça tavsiye isteyen ya da ön sipariş veren müşterilerle karşılaşıyor, iyice bir koşuşturmaca içine giriyoruz. Her hafta ödememiz gereken ve miktarı gittikçe artan borcumuz da cabası.

Oyunun büyük bölümü dükkânımızda geçiyor. Pazardan veya diğer müşterilerden satın aldığımız, ya da zindanlardan topladığımız eşyaları güzelce yerleştiriyor, ardından taban fiyatının mümkün olduğunca üstüne satmaya çalışıyoruz. Piyasanın durumu sabit değil; belirli türden eşyalara talep artıp azalabiliyor ve sizin satışlarınız da piyasayı etkiliyor. Dükkânınızın dekoruyla yarattığınız havaya göre müşteri profiliniz de değişiyor. Bazı müşteriler diğerlerine göre daha sıkı pazarlık yapıyor, hatta bazıları sırf belki daha ucuza kopartabilirim düşüncesi içinde, "Oo, ne yaptın kızım! Karşı dükkânda yarı fiyatına görmüştüm, bilsem oradan alırdım" moduna giriyor. Sürekli müşterilerinizi tanıdıkça neye evet neye hayır diyeceklerini daha rahat kestirebilir hale geliyorsunuz ki bu bayağı önemli bir ayrıntı. Zira ilk seferde tam düşündükleri fiyatı önerip pazarlıksız satış yapabilirseniz fazladan deneyim puanı kazanıyorsunuz. Ama burnu havada Alouette geldiğinde hiç düşünmeden kazıklayabilirsiniz, caizdir, izin veriyorum (gıcık şey).

Oyunun bir de macera kısmı var. Burada anlaşma yaptığımız kahramanlar arasından birini seçip zindanlara gidiyor, düşmanlarımızı öldürüp üzerlerinden veya sandıklardan çıkan eşyaları topluyoruz. Recette ve yardımcısı peri Tear da yanımızda, ama sözlü destek olmanın haricinde doğrudan bir müdahalede bulunmuyorlar. Bir de topladığınız eşyaların üzerine konmuyorlar mı, oh ne âlâ. Hah pardon, Recette'i de biz yönetiyorduk. Pardon, Recette bir NPC'ydi. Ama biz de bir NPC değil miydik? Kafam karıştı, neyse.

SENİN DE BİZE İŞİN DÜŞER

Recettear'dan oldukça keyif aldığımı söyleyebilirim. Olumsuz nesi var diye düşündüğümde, aklıma bir tek fazla uzun ömürlü olmaması geliyor. Eşya ansiklopedisi ve oyunu bir kez bitirdikten sonra açılan yeni oyun modları tekrar oynanabilirliğe büyük katkı sağlasa da, oyun sistemi kendini fazla tekrar ettiğinden sizi bir süre sonra sıkabilir. Onun haricinde oyun içinde tüccar loncasının başkanı, kendisinden daha iki dakika önce 3 liraya aldığımız bir eşyayı 5 liraya geri almak isteyebiliyor. Bir de bazı müşteriler "Bu babaannemin yadigârı ama ne yazık ki satmak durumundayım..." diye ellerinde bir elma veya bir somun ekmekle dükkânınıza gelebiliyor. İlkini lonca bize destek olmak istiyor diye yorumladım, ikincisiniyse komedi unsuru olarak algıladım ben *(Bizim ofiste de boş Lucky Strike paketini "büyükbabamdan yadigâr" diye saklayan bir Berkant'ımız olduğunu hatırlatmak isterim -Serp.)*. Ama takıntılı biriyseniz birer eksi olarak da kabul edebilirsiniz. İlginizi çektiyse buyrun, hemen satın alın. Ama bilin ki Steam indirimlerinde yakalarsanız, benim gibi çok ucuza kapatabilirsiniz (çok fazla Recettear oynamaktan dini imanı para olmuş insan modeli).



Oyunla ilgili en çok merak edilen soruyu cevaplıyorum: Recettear'ın "c"si "s" olarak okunuyor, "k" olarak değil.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Lokalizasyon başarılı
- ✓ Buraya eğlenceli, komik, şirin, tatlı ve benzeri sıfatlar gelecek
- ✗ Kendini biraz tekrar ediyor
- ✗ Kapitalizm hiç iyi bir şey değildir, hatta çok kötü bir şeydir

EN GÜZEL YERİ

Oyunun genel yapısı bir yana, beni en çok eğlendiren şey karakterler ve aralarında geçen diyaloglar oldu. Başka oyunlara yapılan göndermeler ve çeviri ekibinin ürettiği, normalde bir anlam ifade etmeyen kelimeler de işin içine girince, şunu söylemekten başka çarem kalmadı: Yayification!

Tür: Rol Yapma Oyunu / İş Simülasyonu → **Yapım:** EasyGameStation → **Dağıtım:** Carpe Fulgur → **Sistem:** Düşük → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** Steam (20$, ama size bir indirim yaparız) → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** recettear.wikia.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Hayata farklı bir gözle (paragöz) bakmaya başlayacaksınız.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

BMW

www.bmw.com.tr



Sheer
Driving Pleasure



KEYİF, GELECEĞİN ŞİMDİKİ HALİDİR.

BMW EFFICIENT DYNAMICS.

Her gün, yaptığımız her şey, sürüş keyfinin yaşamaya devam etmesini sağlamak için. Keyif adına, otomobillerimizi rüzgarı ustaca arkasına alacak şekilde tasarlıyoruz ki, siz daha hızlı gidebilesiniz. Daha uzaklara giderken yer çekimine meydan okumak için de yüksek teknolojili hafif materyaller kullanıyoruz. Kullandığınız her damla benzinden daha fazla verim almanız için motorlarımızı sürekli olarak değiştiriyoruz. Kendi enerjisini üreten otomobillerimizle kaynakların daha verimli kullanılmasını sağlıyoruz.
Bugün, yollardaki her BMW, Efficient Dynamics teknolojisi ile üretiliyor. Yani, daha az tüketen, daha çok Keyif veren bir teknolojiyle. O zaman, çıkın ve yollar nasıl bir sürüşü hak ediyorsa otomobilinizi o şekilde sürün. Keyif, bizim varış noktamız olmaya devam ettiği sürece siz bunu güvenle yapabilirsiniz. Bu, Keyif'in sözüdür.

BMW EfficientDynamics
Daha az emis yon. Daha fazla sürüş ke yfi .





PC MAC

World of Warcraft Cataclysm

Fırtınam, Felaketim, Hasretim

- Göker Nurbeyler & Can Arabacı

Quillboar kabilesi, Barrens'taki devasa dikenliklerden birinin gölgesinde toplandı. Liderleri ve şamanları olan Chagal ağır adımlarla ortaya doğru ilerledi. Her kabile toplantısında olduğu gibi sakindi.

"Bugün, kardeşlerim, kabilemizin nihai amacına ulaşacağız. Bugün kaderimizdeki ayini gerçekleştireceğiz. Hepiniz, genç-yaşlı demeden, bana bahşedilen görüyü hissettiniz. Hepimiz bunun Agamaggan'dan bir işaret olduğunu hissettik. O günden beri diğer kabileler tarafından sürekli kıskanıldık, dışlandık ve hatta sürüldük. Ama şimdi geri döndük ve zaman geldi. En büyük, en güçlü kardeşlerimiz zorlu görevleri gerçekleştirmek için uzun yolculuklara çıktılar. Kabilemize şan, kendilerine bilgelik getirdiler… ve ayin için birer parça!"

Sakin tavırlarına rağmen, yaşlı gözleri bir gencinki kadar enerji doluydu.
"Ortaya çıkın şampiyonlar ve parçalarınızı bana bırakın! Morchak, Befkhu, Rachea, Chachak, Romga, öne çıkın."

Quillboar'lar ayağa kalktılar ve şamana doğru ilerlediler. Selamladılar ve dönmeden önce şamanın önündeki kaba bir şeyler bıraktılar.
"Dünyanın her tarafından taş parçaları... Ama sıradan taş parçaları değil. Hepsi mor ve siyah giyinen gizemli düşmanların elinden alındı…"

Chagal taşlara bakarken bir an duraksadı ve sonra devam etti.
"Ayini şimdi gerçekleştireceğim. Ne olacağını bilmiyorum. Ama bu taşlar… Konuşuyorlar. Ben ruhlar âleminde kaybolup size önemli haberler verirken beni dikkatlice dinleyin."

Şaman diz çöktü ve küçük bir kâseye uzandı. Bu da onun şahsi göreviydi. Ayin için bir karışım. Kil kâseyi iki eliyle tuttu, yükseltti ve sıvıyı ağzına boşalttı.
"Ruhlar! Anlatıldığı gibi hazırlandık! Şimdi Agamaggan'ın istediği gibi benimle konuşun! Sözlerini benimle iletin! Konuşan bu taşların aracılığıyla size sesleniyorum! Morlara bürünen kötülüğü ve karalara sarınmış belayı yenmenin şerefi-"
Sesi birden kesildi. Gözleri geriye kayıp sarı-beyaz gözakını ortaya çıkardı. Şiddetle titremeye başlamıştı. Kabilenin en gençleri büyüklere endişeyle baktılar ama sükûnetlerini bozmadılar. Hepsi bunu daha önce görmüştü, ruhlar konuşmak üzereydi. Gençler de onlara katıldı ve şamanın titremesi biterken izlemeye devam ettiler.

Duygusuz bir tonda konuşmaya başladı şaman. Ruhlar onunla her konuştuğunda, ne kadar korkunç şeylerden bahsetseler de böyle olurdu. Ama ilk defa, sesinde bir damla korku vardı. Bilinçaltı derinden etkilenmiş olmalıydı.

"Ölüm derinden geliyor
Sonsuz bir kakofoniyle.
Issız zihin, ıssız benlik
Delilikten gelen intikam.

Kanatlar göğe açılıyor
Pençeler toprağı tırmalıyor
Metalin içinde alev
Olmayacak kadar ölümcül niyet"

Şampiyonların getirdiği taşları kanla boyayarak öksürmeye başladı, ancak ağzını dolduran kızıl lekelere rağmen devam etti:

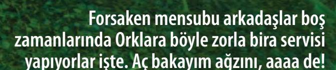
"Dindiren su boğuyor
Isıtan ateş yakıyor
Büyüten toprak eziyor
Okşayan rüzgar parçalıyor.

Acı içinde ruhlar, bazısıysa umut
Eskide kalanlar geri geliyor
Onlarla birlikte parlayan sancaklar
Aptallıkla birbirini parçalıyor."

Son sözleriyle gözleri normale döndü. Ağzındaki kanı silmeye tenezzül etmeden şöyle dedi:

"Bu dünya… parçalanacak…
Deathwing… geri dönüyor."





Forsaken mensubu arkadaşlar boş zamanlarında Orklara böyle zorla bira servisi yapıyorlar işte. Aç bakayım ağzını, aaaa de!

Bir ejderha kafayı kırar ve dünyanın içine etmeye yemin eder. Bunu düzeltecek kahraman sizsinizdir. RYO oyunlarının en klişe senaryolarından biridir. Bu bakımdan Daggerfall'un kırmızı ejderhasından Azeroth'un Deathwing'ine değişen çok bir şey yok. Fakat bu basmakalıp hikâyeyi yıkan her zamanki gibi yine işlenişi olacaktır. Blizzard bir klişeyi daha bize ilk kez görüyormuşuz gibi heyecan verici bir şekilde yedirmeyi başarabilecek mi dersiniz? Cataclysm o kadar iyi çalışılmış olabilir mi?

WoW'un ilk günlerinde tasarımcı Tom Chilton yeni oyunlarına 4–5 sene biçiyordu. Bundan bir sene sonra ise Chris Metzen WoW'un ömrünü "4–5 paket civarı" planladıklarını açıklıyordu. Bugün dördüncü paketteyiz ve öyle görünüyor ki önümüzde daha uzun bir yol var. İlk paket daha önce başka oyunlarda kullanılmış materyalleri olabilecek en kullanıcı dostu şekilde harmanlayarak ortaya bir devrim çıkarıyordu. İkinci paket açlığımızı yatıştırırken eksikliklerini zamanla bizden saklayamaz hale geliyordu. Üçüncü paket lore'a verdiği önem ve ana hikâyeyi devam ettirmesiyle dikkat çekiyordu. Son paket Cataclysm ise ilk paketle üçüncüyü birleştiriyor: İlk oyunu tamamen yenilerken ana hikâyeyi kaldığı yerden devam ettiriyor.

Oyunun en büyük artısı önceki ek paketlerden farklı olarak sadece geleceğe değil geçmişe de yatırım yapması. Kimileri bu değişikliğin Cataclysm ile değil ondan önceki yamayla geldiğini söyleyebilir. Fakat bizce evreni Catacylsm'e hazırlayan her şey Cataclysm'in bir parçasıdır. Bu nedenle incelememizi Cataclysm'in getirdikleri şeklinde tasarladık.

Sulfuron Keep'e girmek için sabırsızlandığınızı biliyoruz, ancak 4.1.0'a kadar dişinizi sıkmanız gerekecek.

FIRTINALAR KOPARSA KOPSUN

Devasa ejderha Deathwing'in saklanıp güç topladığı Deepholm'dan çıkmasıyla yılların birikimini kıtalar boyunca bırakması bir oluyor. Doğal felaketlerle birlikte Kalimdor ve Doğu Krallıkları tamamen değişiyor. Son sözü ilk söyleyelim: 2005'te tanıştığınız WoW artık yok. Artık devam edebiliriz.

Daha önce *Wrath of the Lich King* ile WoW'un hikâye anlatımı konusunda büyük bir yol aldığının altını çizmiştik. Ne mutlu ki, Cataclysm ile bu yoğun hikâye anlatımı bir kez daha fersah fersah yol alıyor. Öncelikle 1–60. seviyeler arasındaki tüm bölgeler ve görevler o bayık "üç

En Sevdiğim Yeri;

Sevdiğim o kadar çok yeri var ki hangi birinden bahsetsem diye düşünmek zorunda kaldım. Ancak sonunda o güzelim mekanların, sürükleyici hikâyenin yanında atmosferi en çok yakalamaya yardımcı olan şeylerden birine, yani müziklere değinmeye karar verdim. Blizzard oyunları müziksel açıdan her zaman başarılı olmuştur zaten, ancak Cataclysm şu ana kadar çıkarttıkları en iyi iş olmuş. Aynen duran eski müziklerin yanında bütün bölgeler için yazılan yeni parçalar atmosferi inanılmaz bir şekilde tamamlayıp sizi havaya sokmayı başarıyor. Ne yapın edin, bir yerden oyunun müziklerini bulup dinleyin. Elwynn Forest'ın yeni müziklerini duyduğum an oyunu ilk oynadığım günlere gittim adeta...

tavuk dudağı, yedi dinozor kulağı topla, dönerken de bakkaldan ekmek kap gel" döngüsünden uzaklaşmış. Blizzard 1–60 arası bölgeleri 3500 yeni görev ile içerik olarak da tamamen değiştirmiş durumda. Bu sayı *Burning Crusade* ve *Lich King* paketleriyle gelen görevlerin toplamından daha fazla. Bölgelerdeki Alliance-Horde hakimiyetinde değişiklikler olurken atıl bölgeler bile dikkat çekici hale gelmiş. Örneğin Azshara gibi vasat bir bölge bile 10–20 seviye karakterler için bir hazine değerinde.

Blizzard sadece 80+ sonrasını hazırlayıp daha önce yaptıklarını tekrarlayabilirdi. Kendisini tekrar etmeyerek yeni içeriği ve yapıyı oyunun ilk bölgelerine yayması atabileceği en akıllı adımdı. Bu görevler sindirilerek yapıldığında Azeroth'un içerisinde canlı bir birey, bir kahraman olduğunuz hissini iliklerimize kadar yaşatıyor. 3500 yeni görevin içinde eskisine göre daha nadir olan şundan bundan kes görevleri daha az göze batıyor. Çünkü bu atıştırmalık görevler dışında bir cinayeti çözmek için ipucu arıyor, bir komando olarak Blackrock orklarının kampına sızıyor, koca bir mülteci kampını yok edip öldürdüğünüz herkesi Forsaken olarak diriltiyor veya denizde boğulan karakterleri kurtarmaya gidiyorsunuz.



Redridge Mountains'daki Bravo Company görevlerini yapmayı kesinlikle ihmal etmeyin. Burada grubumuzu botla Blackrock Orklarının kampını basmaya giderken görüyoruz.

"Neden yeni karakter açayım ki?" sorusunun tam 3500 farklı cevabı var Cataclysm'le birlikte.

Yeni görev sistemi çok sayıda zincir görev şeklinde ilerliyor. Yani bir yere gidip onlarca görev alıp rasgele kesip biçip o arada tamamladığınız görevler eskiye göre çok daha az. Fakat görevlerin sizi gönderdiği bölgeler eskiye göre makul mesafelerde olduğundan ve aynı bölgenin zincir görevleri yakın olduğundan sıkıntı yok. Bu tip görevlerin dezavantajı, kafasına göre takılmayı seven özgür ruhları belirlenen yoldan geçmeye mecbur kılması. Diğer taraftan, tamamlayabilmek için okuyarak anlamanız gereken görev sayısı artmış. Başlangıç bölgele-

Azeroth'taki ejderhalar şu Blackrock zindanlarında çektikleri kadar çekmediler hiçbir yerlerde. Bu sefer de Netherdrake'lere sarmış Blackrock sakinleri.



Atıl Worgen!

İkinci Savaş sırasında Alliance'ı kuranların arasında yer alan Gilneas halkı, uzun süredir kendilerini Greymane Duvarı'nın arkasında izole ederek dış dünyayla bağlantılarını koparmış şekilde yaşıyorlardı. Ancak Cataclysm'in gelişi Gilneanlar için birçok şeyi değiştirdi. Forsaken istilası ve Worgen salgını arasında kısılan Gilneas halkı, Night Elflerin ve Alliance'ın yardımıyla büyük bir soykırımı ucuz atlatmış durumda. Yoğun şekilde Victoria İngiltere'sinden esintiler taşıyan Worgenlar, çoktan Alliance'ın yeni gözbebeği oldular desek yanılmayız. Şimdiden birçok oyuncu ana karakterini Worgen'a çevirmiş durumda. Darnassus'ta kendilerine ait bir bölgeye de sahip olan Worgenların en ilginç (ve gayet mantıklı) özelliği ise ırksal herhangi bir bineğe sahip olmamaları, bunun yerine dört ayak üstünde çok daha hızlı koşmalarını sağlayan bir yetenekleri var. İlk 13 seviyeyi Gilneas'ta geçirdikten sonra Night Elf müttefiklerinin yardımıyla önce Darnassus, sonra da Darkshore kıyılarına ulaşarak Azeroth'a adım atıyorlar. Bir kere ayrıldıktan sonra Gilneas'ın harabelerine ise (en azından şimdilik) yolları düşmüyor.





Bu ek pakette de Old Godların hizmetkarlarıyla bol bol sıcak temasa giriyoruz. Resimdeki Faceless One'a el sallayın.

Yeni Forsaken görevlerinden anlaşıldığı kadarıyla Sylvanas yeni bir Lich King olma yolunda hızlı bir şekilde ilerliyor. Biz onu yine de seviyoruz ama.

rinde seslendirilmiş ara sahnelerin bolluğu da oyundan alınan keyfi artırıyor. Zaten sırf ilk iki bölgenin görevlerini yapsanız bile aşağı yukarı 83. seviye oluyorsunuz. Sonraki üç bölge de aynı dinamizmi koruyor. Bunun dışında yeni iki ırk olan Worgen ve Goblinin görevleri kesinlikle denemeye değer. Bu ırkları sonuna kadar oynamayacaksanız bile bu bölgelerin görevlerini tamamlamalısınız.

WOW SEVER OKURA SESLENİŞ

Cataclysm ile beraber görev tipleri artarken bu görevler eşliğinde sunulan metin sayısı ve kalitesi de artıyor. WoW sever okuyucularımızın çoğu birkaç gün içinde ana karakterlerini 85'leyip seviye kasma defterini şimdiden kapattılar. Bu arkadaşlara sesleniyoruz: Mevcut 85 altı karakterinizi veya yeni açacağınız karakterlerden birini metinleri okuyarak, neyi niye yaptığınızı anlayarak oynayın. İnanın oyundan bambaşka bir tat alacaksınız. Yeni görevler kendi içerisinde bir bütün oluşturduğundan devamında ne olacağına dair merak duymamak imkânsız. Eskiden bir bölgeye başladığınızda birbirinden kopuk görevleri alıp onları yapmaya çalışırdınız. Ancak şimdi, bir görev diğerine, o da bir başkasına öyle bir bağlanıyor ki ne olduğunu anlamadan bir de bakıyorsunuz sabah 10. seviye olan karakteriniz birden 20'ye ulaşmış. Bu, yeni nesil DVO'lara ilham vermesi gereken bir işleyiş olmuş adeta.

Ana karakterinizi birkaç günde 85'inci seviyeye getirdiniz mi? Öyleyse bir kez de hikâyeyi anlamak için oyunayın oyunu.

1 – 60 arası görevlerde hoşumuza giden bir diğer nokta da, nihayet oyunun The Shattering öncesinde yaptıklarımızı tanıması ve zaman çizelgesinin 5 yıl ileriye sıçraması. Örneğin artık Mankrik'in karısını aramayacaksınız, çünkü siz onun cesedini zaten buldunuz ve hatta Mankrik onun adına bir anıt bile yaptırdı. Barrens chat'i rahatsız etmekten vazgeçin artık! (Bunu diyen kişinin Vashj'ir'de görev yaparken "Mankrik'in karısını gören var mı?" diye soruyor olması da manidar tabii.)



Uldum görsel ve içerik açısından Blizzard'ın bu ek paketteki belki de en başarılı işi olmuş. Gelecekte de Harrison Jones'lu daha fazla görev bekliyoruz kesinlikle!

Peacebloom vs Ghouls'un bu bölümünü de başarıyla bitirebilirseniz "There is a Zombie on your lawn" şarkısını mırıldanan Sun Flower petini kazanacaksınız.



Hikâye anlatımını zenginleştiren bir diğer öğe de oyun içine bolca serpiştirilmiş "sinematikler". Çoğu görev, sağlam sinematiklere ev sahipliği yapıyor artık. Bir görevi bitirdiğinizde ya da hatta görev esnasında yaptıklarınızın etkisinin çok daha etkili bir şekilde sunulması resmen Azeroth havasını solumanızı sağlıyor. Bu noktada bir önceki paragraftan beri anlattıklarımı ve sinematikleri bir örnekle pekiştirirsem durumu daha iyi anlatabilirim sanırım: Redridge Mountains'taki Bravo Company görevlerinden birinde Blackrock orklarının arasına gizlice sızıp bütün binalara Seaforium patlayıcılarını yerleştirdikten sonra görevi teslim ediyoruz. Giren ara sahnede, bizim yaptıklarımızdan bihaber orklar kendi hallerinde takılmaya devam ederken bir patlama oluyor ve hemen arkasından gelen zincirleme reaksiyonla diğer bombalar da patlamaya başlıyor. Sonuç; az önce bir sürü Blackrock orkunun ve binaların olduğu noktada dev bir krater oluşuyor. Üstelik gerçekten o noktaya tekrar dönerseniz phasing teknolojisinin nimetleri sayesinde o bölgenin gerçekten de bir krater olduğunu görmeniz mümkün. Worgen başlangıç bölgesindeki kadar büyük bir değişim olmasa da sonuçta yine de yaptıklarınızın oyunun dünyasına etki ettiğini görmek güzel.

60. seviyeye gelene kadar işler bu kadar güzelken, 60 sonrası Dark Portal'dan geçmek adeta bir işkence haline geliyor. Zamanında güle oynaya girdiğiniz Outland, tam anlamıyla attan inip eşeğe binmiş gibi hissettiriyor ve böylece yeni görevlerin başarısını daha da bir takdir ederken, Blizzard'ın Outland'e de bir an önce dokunması için dua etmeye başlıyorsunuz. Neyse ki Chris Metzen BlizzCon 2010'da ilk fırsatta Outland ve hatta Northrend'e de bir dokunmak istediklerini, hikâyeyi onlar için de 5 sene sonrasına taşıyarak elden geçirmeyi düşündüklerini söyledi de rahat bir nefes aldık. Sanırım bir sonraki pakette göreceğimiz şeylerden birini artık biliyoruz.

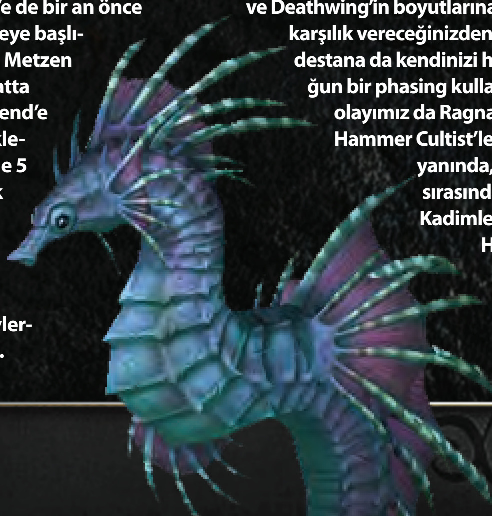
WoW Vs Zombies

Blizzard'ın kendine has mizahını her zaman takdir etmişizdir. *Plant vs Zombies*'in WoW'a bir görev olarak eklenmesi bu mizahın zirve noktalarından biri olarak kalacak.

NE BULDUM DEĞİL, NE ULDUM DEMELİ

Blizzard *Lich King*'de olduğu gibi oyuncuları iki ayrı 80. seviye bölgesinde başlatmayı tercih ederek başlangıç bölgelerinde yaşanacak yığılmayı azaltmayı hedeflemiş. Bunlardan Vashj'ir, flora ve fauna olarak okyanus dibi hissini tam anlamıyla veriyor. Diğer bölge olan Hyjal ise WarCraft evreninin geçmişini bilen, önceki oyunlarda saç ağartmış kitle için mücevher değerinde. Tavsiyemiz Youtube'dan WarCraft III'ün son videosunu izleyerek bu bölgeye gitmeniz.

Vashj'ir oldukça değişik bir bölge olmuş. Su altında olmanın getirdiği etkiyle arkadaşlarınızı ya da yolunuzu bulmakta biraz güçlük çekebilirsiniz başta (Ekrem'le bir dakika boyunca "abi minimapte görüyorum ama yoksun, nerdesin? Farklı phase'lerde miyiz yoksa?" dedikten sonra benim dipte, onun yüzeyde olduğunu anladık mesela.) Ancak bir kere alıştıktan sonra o batmış şehirlerin, yosun ormanlarının güzelliğini takdir etmemek mümkün değil. Genelde Nagalara ve onların karıştırdığı haltlara yoğunlaşan hikâye, Hyjal'daki kadar epik olmasa da oldukça keyifli. Hyjal'daki hikâyenin boyutlarını tarif etmek gerekirse doğru kelime kesinlikle "epik" olacaktır. Zaten bölgeye daha girişte gördüğünüz ilk şeyin Ragnaros'u Azeroth'a geri getiren Deathwing olacağından ve Deathwing'in boyutlarına "ohaaaaa" şeklinde karşılık vereceğinizden, bölgenin sunacağı destana da kendinizi hazırlıyorsunuz. Yoğun bir phasing kullanılan Hyjal'daki asıl olayımız da Ragnaros'u ve Twilight's Hammer Cultist'lerini durdurmanın yanında, Kadimler Savaşı sırasında katledilmiş olan Kadimleri de geri getirerek Hyjal istilasını durdurmak (Kadimler arasında Warcraft III oynayanların yakından tanıyacağı



Kaçırılmaması Gereken Boss Deneyimleri

Yeni boss savaşları arasında orijinal ve eğlenceli bulduklarımızdan biri, kör ejderha Atramedes savaşı. Bu savaşta oyuncuların çıkardığı sesler önemli bir role sahip ve gürültü seviyesi ekrandaki ses barı üzerinden izlenebiliyor. Bu nedenle koordinasyonun önemli olduğu eğlenceli bir deneyim bu. Mutlaka görmeniz gereken diğer çarpışmalara da örnek verelim. Aşağısı instance'larla ilgili minik spoiler'lar içerir.



Stonecore: İkinci boss olan ejderhanın tavandaki sarkıtları tepemize çökertmesinden kaçmaya çalışmak, son boss'un "Force" kullanarak tankı boğması, kafamıza kayalar atması ve ışın kılıcı kullanması.



Blackrock Caverns: Armorer boss'u ateşe sokarak zırhını eritmemiz ve daha çok hasar almasını sağlamamız.



Throne of the Tides: Suratımıza atlayıp kontrolümüzü ele geçiren ahtapotumsu yaratığı öldürmeye çalışmamız.



Vortex Pinnacle: Ejderhayla dövüşürken rüzgârın estiği yöne göre sürekli konum değiştirmemiz.



Halls of Origination: İlk boss'ta boss şarkı söylemeye başladığında odanın iki tarafındaki kolları çektikten sonra o şarkıyı boss'un boğazına tıkmaya çalışmak.



Greymane Köşkünün (ve hatta genel olarak Gilneas'ın) gotik havasına bayılmamak elde değil.

Cenarius da var). Hyjal'dan sonra elementlerin arasına karışıp Deepholm'a gidiyoruz. Burada Deathwing'in World Pillar'a verdiği zararı tamir etmeye çalışıp Azeroth ve Deepholm'un dengelerinin altüst olmasını engellemeye çalışıyoruz. "Git şunu öldür" görevlerinin en çok gözüme battığı bölge olsa da, eğlenceli görevler de yok değil. Özellikle bir platform oyunu oynuyormuşçasına kayadan kayaya atlayarak bir ejderhayla dövüştüğümüz göreve bayıldık.

Deepholm'u da bitirdiğinizde Archimedes'i andığımız "Uldum Uldum!"a yolunuz düşecek. Eski Mısır'a bolca referans veren bu bölgede görevlerin ciddi bir kısmı adeta koca bir Indiana Jones parodisi oluşturuyor. Tabii bunda eski dostumuz Harrison Jones'un da katkısı büyük. Tasarımının güzelliği ve soluk kesen manzaralarının yanında başarılı görev zincirleriyle favori bölgem oldu Uldum. Ve son durağımız; Twilight Highlands. TH başlangıçta diğer bölgelere göre nispeten basit gelebilir. Fakat sabırla devam ettiğinizde Hyjal ile yarışan bir örgüye tanıklık edeceksiniz. Özellikle Twilight's Hammer'ın yaratmaya çalıştığı Old God spawn yaratık Isorath'ı içeren ve de Alexstrasza ile Deathwing'i karşı karşıya getiren görevler bu bölgenin görülmesi gereken zirve olayları diyebiliriz.

Cataclysm ile birlikte yedi tane yeni 80. seviye üstü 5-kişi zindan ve dört yeni 10-25 kişilik zindan ekleniyor. Bu zindanları tekrar oynatan Heroic modelleri de tabii ki mevcut. Bunlar, level 85 sonrası 10-25 kişilik zindanlardan önce üstümüzü başımızı toplamak için şart.

DAHA ZOR MU İSTEDİNİZ?

Wrath of the Lich King'in şüphesiz en göze batan eksisi bir yerden sonra oyunun aşırı derecede kolaylaşmasıydı. Öyle ki, 80. seviyeye gelenlere oyun içi postayla epik kalitede eşya yollamadıkları kalmıştı. Ama Cataclysm bu konuda olumlu bir geri adım atarak oyunun zorluğunu üst bir seviyeye geri çekiyor. Özellikle de boss savaşlarını kolay bulan kitle için hareketleri tahmin edilmesi daha zor, değişken boss'lar hazırlanmış. Eskiden AoE'ye abanarak bitirdiğiniz heroic'leri kafanızdan silin. Cataclysm'de bu mantığı benimserseniz sadece acı çekersiniz. Artık heroic'ler ve hatta normal zindanlar bile ciddi bir zorluk seviyesine sahip. Eğer oturup doğru düzgün taktik konuşmaz ve CC (Crowd Control – Kalabalık Kontrolü) yeteneklerinizi kullanmazsanız başarıya ulaşmanız çok zor. Ortalama 2–3 saatinizi yiyen heroic'ler nihayet o eski tatmin hissini de geri getiriyor ve bir zindanı bitirdiğinizde bilgisayarın başından tatmin olmuş olarak kalkıyorsunuz. Tabii bir de wipefest yüzünden 4–5 saat süren heroic'ler var. Onların tatminine hiç girmeyelim.

İş sadece CC ile bitmiyor tabii. Yeni zindanların altyapısında değişen boss mekanikleri de yatıyor. Klasik tank&spank diye tabir ettiğimiz düz ve sıkıcı dövüşlerin yerine daha ilginç mekaniklere sahip karşılaşmalara şahit olacaksınız. Örneğin yenilenmiş olan Deadmines'ın heroic versiyonundaki çeşitli mekanikler çok hoşumuza gitti. Özellikle son boss ile dövüşürken (kim olduğu sürpriz

Böcekleeer Böcekleeer!

Her DVO gibi Cataclysm de bug'ları olan bir oyun. Eğer bug'lı olduğundan şüphelendiğiz bir görev ya da olayla karşılaşırsanız bunu oyun içinden GM'lere iletebilirsiniz. Yandaki resimde karada sürülebilen köpekbalığı bug'ı temizlendiğinde üstünden inebileceğiz.



Arkeolojiden kazanacağınız nadir parçalar gerçekten yaptığınıza değiyor çoğunlukla. Kemikten de olsa şu raptor yavrusunun sevimliliğine bakar mısınız?





olsun) gemiyi patlatmaya çalıştığında halatlarla sallanarak gemiden uzaklaşmak oldukça ilginç ve eğlenceli bir deneyimdi mesela. Bu ve bunun gibi birçok yeni mekanik, oyuna ve boss karşılaşmalarına olan ilginizi de sürekli canlı tutuyor.

BİREYSELLEŞEN LONCALAR

Bu ek paketle birlikte bir loncaya (guild) dâhil olmak eskisinden çok daha büyük bir öneme sahip. Eskiden bir lonca üyesi olmadan beraber oynayabileceğiniz aktif bir gruba sahipseniz herhangi bir eksiklik hissetmiyordunuz. Artık bunun önemli dezavantajlarını yaşayacaksınız. Çünkü loncalar da aynı oyuncular gibi seviye atlıyor. Her gün kazanılabilecek belli bir tecrübe limitine sahip olan loncalar, seviye atladıkça "perk" adı verilen pasif bonuslar kazanarak üyelerine çeşitli avantajlar sağlıyor. Blizzard daha önceden lonca talent'larından vazgeçildiğini açıkladığında ortalık karışmıştı. Ancak şu anda görüldüğü üzere mevcut sistem hem daha etkili, hem de daha mantıklı. Bu sisteme önayak olan *Warhammer Online*, *Age of Conan Online* ve diğer akranlarına sevgiler, saygılar.

Cataclysm'de loncaların kazanabileceği toplam 25 seviye var ve her seviye oyunculara perk olarak dönüyor. Bunların arasında daha fazla XP kazanmak, binek hızının ve iksir sürelerinin artması ve de lonca içi mektupların anında ulaşması örneği verilebilir. Bunun yanında bazı özel "Guild Achievement"ları kazanıldığında "Guild Reputation"ınız yeterli seviyedeyse çeşitli eşyalar kazanabiliyorsunuz. Örneğin tüm lonca bir elden toplam 50 bin Critter öldürürse Armadillo peti kazanıyorsunuz. Diğer bir örnekse tüm Raid Achievement'larını açarak Dark Phoenix bineğini kazanmak. Benim şahsi favorilerim arasında düşük tamir maliyetleri, tüm ekibin bir yere ışınlanması ve raid sırasında herkes aynı anda yattığında aynı anda dirilme bulunuyor. Ha bir de oyundaki 10 ve 25 kişi zindanlarındaki eşya kalitesi artık aynı. Yani kendi yağıyla kavrulan ufak bir ekip olsanız bile bir kaybınız yok.

LORE AŞIKLARINA: ARKEOLOJİ

İçindeki Indiana Jones'u tatmin etmek isteyip de gerçek kazı bölgelerine gitmeye gücü yetmeyenler aradıklarını Cataclysm'le en azından sanal ortamda buldular. Yeni ikincil mesleğimiz arkeoloji, Azeroth'un dört bir yanına dağılmış çeşitli kazı alanlarının altını üstüne getirerek WarCraft tarihine daha yakından bir bakış atmamızı sağlıyor. Öncelikle arkeolojinin nasıl kullanılacağına değinelim. Mesleği öğrenir öğrenmez ana Azeroth haritasında her kıtada dört bölgenin üzerinde kürek sembolü çıktığını göreceksiniz. Bu bölgeler her oyuncu için ayrı olarak hazırlandığından sizin bölgenizi sizden başkası göremez, haliyle başka bir oyuncunun gelip sizin kazı alanınızı talan etmesi riski yok.

Kürek sembollü bölgelerin kendi haritasına baktığınızda ise bölgenin belli bir kısmı kırmızı bir daire içine alınmış olacak. Bu kırmızıyla belirlenmiş sınırlar içerisinde survey yani araştırma yaptığınızda ortaya bir adet teleskop çıkacak. İlk seferde doğrudan artifact parçası bulacak kadar şanslı değilseniz, teleskopunuzun üzerinde kırmızı, sarı ya da yeşil bir ışık yanıyor ve size belli bir yönü işaret ediyor olacak. Eğer ışık kırmızıysa kazı yapmanız gereken bölgeden uzaktasınız, sarıysa biraz daha yakınlaşmalısınız, yeşilse de neredeyse buldunuz demektir.

Her bölgede üç kere kazı yapabiliyorsunuz ve bir bölgede üç kere kazı yaptıktan sonra yine rasgele başka bir kazı alanı açılıyor harita üzerinde. Her kazı alanı genelde o bölgede geçmişi olan bir ırkı temsil ediyor ve bu ırkların her biri kendi arkeoloji ağacına sahip. Başta bu şekilde kazı yaparak ikişer üçer artifact parçası toplamak kolay gelse de, ileride işler oldukça zorlaşıyor. İlk artifact'larınız aşağı yukarı 30 parçayı birleştirerek ortaya çıkarken, daha sonra yüzlerce parça gerektiren çok daha nadir ve özel ganimetler ortaya çıkıyor. Genelde çözeceğiniz çoğu artifact basit, işinize yaramayan ve üç beş kuruşa vendorlara sataca-



Yeşil Dev: Goblin

Kezan adalarında Goblinler arası rekabet oldukça çekişmelidir. Özellikle de Trade Prince unvanını taşıyabilmek için. Bu yarışın oldukça ciddi bir oyuncusu olarak Kezan adasındaki görevlerinize başladığınızda Goblinlerin o şatafatlı ve bol patlamalı hayatlarına da tanıklık ediyor olacaksınız. Kâh gösterişli arabanızla arkadaşlarınızı gezdirip hava yaparken, kâh rakip Trade Prince'ın ayağını kaydırmaya çalışırken başınıza gelenlerin de en az ırkın kendisi kadar deli dolu olduğunu görmek mümkün. Banka soymak ve parti vermek gibi çeşitli etkinliklerin ardından sevgili adanızı terk etmek zorunda kaldığınızda, ırkınızın kalanının hayatta kalmasını sağlama görevi de size düşüyor. Horde'a dâhil olma kısmı ise, hayatınızı kurtaran Orklara olan borcunuzu ödemek üzere Alliance'ın eline düşen Thrall'ı kurtarmanızla gerçekleşiyor. Oldukça gözde ırksal özelliklere sahip Goblinleri de yine Worgenlarda olduğu gibi sık görmek mümkün bugünlerde. Koca Azshara bölgesini adeta bir Goblin yerleşimi haline getiren ırk, golf sahaları ve "zevk" tesisleriyle Horde'un eğlence anlayışına bambaşka bir anlam kazandırıyor.

Huzur Arayanlara Bir Hatırlatma: BATTLE.NET AUTHENTICATOR



WoW çıktığından beri en çok konuşulan konular arasında, hack'lenen hesaplar ve sanal hırsızlıklar en üstlerdeydi. Blizzard oyun içi güvenliği dışarıdan çözmeye çalışarak akıllı bir adım attı. Bankaların online bankacılık hizmetlerinde kullandığı bir güvenlik sistemi olan Authenticator tek kullanımlık, anlık şifreler üreten ve bu şekilde sizden başkasının hesabınıza ulaşmasını engelleyen bir elektronik cihaz. 1–2 senelik bir teknoloji olsa da ülkemizde henüz pek bilinmeyen, dolayısıyla yaygınlaşmamış bir sistem. Battle.Net Authenticator'ı hesabınıza eklediğinizde standart oyuna giriş şifrenizin yanında her birkaç saniyede bir değişen bir kod daha yazmanız gerekiyor. Bu alet de sürekli değişen bu kodları oluşturuyor. Bu şekilde hesabınızın çalınma olasılığı asgariye iniyor. Authenticator cihazı ülkemizde henüz resmi yollardan satılmıyor. Fakat Authenticator'ın iPhone ve Android sürümlerinin yanı sıra çeşitli telefon markası modellerine 1$ gibi makul bir fiyata yükleyebileceğiniz bir sürümü mevcut. Telefon modelinizi seçerken dikkatli olun, zira sitedeki model listesi pek güncel sayılmaz. Sizin modelinize yakın bir modeli denemeye çalıştığınızda risk size ait. Eğer telefonla uğraşmayayım derseniz çeşitli WoW ve açık artırma sitelerinde yurtdışından alıp satış yapanlara rastlamak da mümkün. Son olarak ABD'de geçerli olan, ancak henüz Avrupa hesaplarına gelmemiş olan Dial-In Authenticator özelliği var ki bunda hesabınıza her zaman girdiğiniz yerin dışında şüpheli bir noktadan oyuna giriş yapılırsa oyun bunu fark ederek ücretsiz bir telefon numarasını arayıp Authenticator kodunuzu doğrulatmanızı istiyor. Unutmadan; olur da Authenticator cihazı satın alır ve dışarı çıktığınızda unutursanız, siz de Can gibi 3 gün oyuna giremez, kafayı yersiniz. Detaylı bilgi ve satın almak için. http://mobile.blizzard.com/



Alex-Alexstrasza, Alex-Alexstraszaaa (Koskoca Ejderha Kraliçesini gördüğümüzde aklımıza ilk gelenin bu şarkı olması çok acı)

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Dolu dolu içerik ✔ Detay zenginliği ✔ Güçlü ekonomik sistem ✖ Gerçekten düzgün planlama gerektiriyor ✖ Mükemmel şehir diye bir şey yok ✔ Dolu dolu içerik ✔ Detay zenginliği ✔ Güçlü ekonomik sistem ✖ Gerçekten düzgün planlama gerektiriyor ✖ Mükemmel şehir diye bir şey yok

Twilight Highlands epiklik konusunda Hyjal'dan geri kalmıyor demiştik hatırlarsanız. Deathwing ve Alexstrasza'yı birbirine girerken görüyorsunuz bu resimde.

ğınız parçalarken işinin ehli bir arkeolog olmaya başladıkça fosil raptor binekleri, bir zamanlar Night Elf'lerin eski kraliçesi Azshara'ya ait olan epik kalitede bir cüppe, Old God'lara ait açılması imkânsız bir kutu gibi kadim eşyalar bulmaya başlayacaksınız. Bazıları gerçekten işe yarasa da çoğu eğlencelik bu eşyaların. İşe yarayanlar arasında örnek olarak Zul'Gurub'dan düşen Zink'roth'un level 85 versiyonunu verebiliriz. Yine de Puzzle Box of Yogg-Saron'u açmaya çalışınca çıkan Old God'ların fısıltılarından birinin "What can change the nature of a man?" diyerek *Planescape: Torment*'a gönderme yapması bile bu kutunun arzu nesnesi olması için yeterli bir sebep. Fakat bizce arkeolojinin asıl güzel tarafı Azeroth topraklarının geçmişini, detaylarını öğrenmeyi seven oyuncuları ihya etmesi. "Flavor Text" denen arka plan hikâyeleri, bu oyunu düşen eşyalar ya da "ding" sesi için değil WarCraft olduğu için sevenlere verilebilecek en güzel hediye.

GÖRSEL VE DUYSAL SANATLAR

WoW'un masalsı çizgi film grafikleri bu evren için ideal olsa da yaşını epeydir belli ediyordu. Blizzard Cataclysm'de ışık, gölge, parlama ve doğa efektleriyle biraz oynadığında bile önümüze

İçerik Değerlendirmesi:

Eşya Sistemi:
✔ Belli statlara sahip itemlar arasında ciddi seçimler yapmak zorunda kalıyoruz nihayet. ✔ Üst seviye eşyalara erişim zorlaşmış, her önüne gelen alamıyor ✖ Diğerlerine göre Leather melee için az eşya var sanki. Yazık değil mi Feral Druid ve Roguelara?

Görev Sistemi:
✔ Kendini tekrar eden görevler gitmiş, bol bol yeni görev mekaniği gelmiş ✔ Görevlerdeki hikaye anlatımı muhteşem ✖ 60. seviye olup Outland'e geçmek tam bir işkence. Geçesi gelmiyor insanın.

Dövüş Sistemi:
✔ Yeni boss ve sınıf mekanikleri dövüşleri çok daha eğlenceli hale getirmiş. ✖ Tol Barad'da şu an PVP açısından ciddi denge sıkıntıları var.

Sınıf Sistemi:
✔ Tüm sınıflara yeni oynanış şekilleri getirilmiş ve sınıflar ciddi değişimler geçirmiş. Eskisi gibi faceroll yapmak mümkün değil, sınıfı oynamayı gerçekten bilmek gerekiyor. ✖ Ufak tefek bazı denge sorunları var, ancak yakın zamanda bir yamayla düzeltileceği açıklandı.



farklı bir profil çıkmış. Özellikle lav, ateş ve güneş ışığı sayesinde oyun daha keyifli hale gelmiş. Ama en büyük fark, oyunun ilk tanıtımından beri üzerinde durulan su grafiklerinde. Böyle söyleyince çok büyük bir olaymış gibi gelmese de, bu değişiklikler oyunun atmosferini ciddi şekilde olumlu anlamda etkileyebiliyor. Tabii IV. Murat'tan beri upgrade yapmamış oyuncular bu seçenekleri kısabilirler.

Yanardöner grafikler, üzerimden dev bir balık geçtiğinde gölgesinden tırsmam falan güzel de hani ya eski ırklar? Yeni ırkların grafiklerine, görünüşündeki detaylara harcanan emek eski karakterlerin yaşını o kadar belli ediyor ki... Her ne kadar kuaföre giderek görünüşte ufak değişiklikler yapabilseniz de sonuç hâlâ pek parlak değil. Blizzard forumlardaki homurdanmalara cevaben "bu çok fazla emek istiyor" diyerek sonraki yama ve paketleri işaret ediyor. Bu arada atmosferi ve şirin grafikleri yaşamanın en güzel yolu uçan bineklerin Azeroth'a da kullanılabilir hale gelmesi olmuş. Yine de Azeroth'un yıkılmamış halini de tepeden görmek isterdim. Neyse geç olsun, güç olmasın. WoW'un her paketinde istisnasız yükselişte olan şey tabii ki müzikleri: Her seferinde daha epik, daha masalsı, daha görkemli. Bunda parçaların orkestra tarafından canlı olarak kaydedilip oyuna aynen aktarılmasının katkısı büyük. Cataclysm'de 1–60 arası elden geçerken bu bölgelerin müzikleri de baştan aşağı yenilenerek yenilik hissi bu açıdan da bozulmamış. Şu müzikleri yıllar sonra da MP3 çalardan dinlemeniz olası.

OYUNLARDA FELAKET MODASI

Cataclysm gerçekten olmuş. Yukarıda da belirttiğimiz gibi bunu 80+ sonrasından çok 1–60 arasının gerçek anlamda elden geçmesine ve oyun yapısındaki değişikliklere borçlu. Bu başarı muhtemelen sonraki paketlerde 60–70 ve 70–80 arasının elden geçmesini getirecektir. Şahsen 60–70 arasının elden geçmesine para vermeye hazırız. Cataclysm en çok WarCraft evrenini seven ama kendini tekrarlardan aşırı derecede sıkılan oyuncular için gelmiş. Blizzard yalnızca 80–85 arasına odaklansa bile milyonlarca satacağı bir pakette oyunun başlangıcına da hayat vermiş. Bu diğer DVO'lara da ilham kaynağı olacaktır. İster hardcore ister casual olun, Cataclysm'de sizi mutlu edecek bir şeyler bulacaksınız ve eğer çok fena şekilde yanılmıyorsak, World of WarCraft'ın altın çağına şahitlik edeceksiniz.

Not: *İnceleme yazımızın girişindeki hikâye için Ekrem Atamer'e ve olacakları gören şamana teşekkürlerimizle...*

Azeroth'un Yarınları

Bizler mevcut içeriği sömüreduralım, Blizzard oyunun geleceğiyle ilgili hummalı bir çalışma içinde. Geleceğin çoğu birkaç kişi dışında herkes için "fog of war" etkisi altında olsa da bildiklerimizi ortaya dökmek için elimizi taşın altına sokmaktan çekinmedik.

4.1.0: 4.1.0 yaması büyük ölçüde elemental lord'larını konu alacak. Vashj'ir bölgesinde Throne of the Tides ile yarım kalmış olan Neptulon görev serisini nihayete bağlayacağımız 5 kişilik Abyssal Maw zindanı ve Hyjal'da daha önce Azeroth'tan kovduğumuz Ragnaros'la deplasmanda karşılaşacağımız Sulfuron Keep raid'i bu yamanın başrollerinde olacak. Abyssal Maw okyanusun dibinde açık alanda geçecekken, Sulfuron Keep için ateş elementlerinin düzlemi olan Firelands'e giderek Ragnaros ve onun altı generaline karşı savaşacağız. Bu nedenle 4.1.0 bizi ateş ve su ile buluşturacak diyebiliriz. Aynı zamanda Atlas ve AtlasLoot eklentilerine benzeyen bir yapının bu yamaya yetiştirilmesi bekleniyor. Bu eklenti boss'lardan düşen eşyaları göstermenin yanında boss'ların hikâye ve arka planları, kullandıkları özellikler gibi ekstra yardımcı araçlara da sahip olacak.

4.2.0: Bu yamayla ilgili kesin bir bilgi olmasa da tahminimiz Caverns of Time'da War of the Ancients zamanına gideceğimiz yönünde. Ek paketin ana kötüsünün Deathwing olduğunu düşünürsek, War of the Ancients sırasında Deathwing'in diğer ejderhalara ihanet ettiği ana odaklanacağı ve Demon Soul'u bol bol göreceğimizi tahmin etmek zor değil.

4.3.0: Blizzard önceki ek paketlerle aynı yolu izleyecek olursa bu yamada Deathwing ile hesabımızı görmemiz kuvvetle muhtemel. Artık ölür mü, zindana mı düşer, bir yere mi şutlanır bilemiyoruz ama Deathwing'in boyutlarını oyun içinde gördükten sonra nasıl bir karşılaşma olacağını deli gibi merak ediyoruz.

4.4.0: Bu yamayla ilgili tamamen kendi tahminlerimiz üzerinden konuşacağız. BlizzCon'da Christ Metzen'in yarım ağızla söylediklerini düşünürsek bu yamada Deathwing'in deliliğinin arkasında yatan asıl sebep olan Old God N'Zoth ile karşılaşma ihtimalimiz pek de olasılık dışı gelmiyor. Yine de N'Zoth'ın aynı zamanda Emerald Nightmare'in de arkasında yatan güç olduğunu düşünürsek Emerald Dream temalı bir ek pakete saklanması ihtimali de unutulmamalı.

Yeni Ek Paket: Cataclysm'in sonrasındaki adımın şimdiden planlandığını biliyoruz. Ancak bu konuda elimizdeki tek bilgi, geçtiğimiz günlerde internette yayınlanan bir röportajda geçen "Bir sonraki ek paket için tamamen yeni bir kıta ihtimalini düşünüyoruz" cümlesi oldu. Biz şimdiden bir sonraki durağımızın neresi olabileceğine dair beyin fırtınasına başladık bile. Bahisler açılsın!

Artık Azeroth kanatlarımızın altında. Ama keşke dünyanın yıkılmamış halini de görebilseydik...



Tol'Vir arasındaki iç savaş ve Al'Akir'in Deathwing'e yardım planları Uldum senaryosunun ciddi bir bölümünü kapsıyor.

Son Karar

Grafik
Hikâye
Atmosfer
Eğlence
İçerik Zenginliği
Multiplayer / Online
Ses / Müzik

Sonunda sadece bir MMO olmaktan çıkarak MMO-RPG olmayı başarıyor WoW. Warcraft dünyasının Altın Çağı'na hoşgeldiniz!

9,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** DVORYO → **Yapım:** Blizzard Entertainment → **Dağıtım:** Blizzard Entertainment / Aral → **Sistem:** Düşük/Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** Normal – 80 TL, Collector's Edition – 160 TL → **Dijital İndirme:** 34.99€ (Battle.Net) → **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** http://www.wowpedia.org/Portal:Main http://wowhead.com

PC





Kendi New York'unuzu oluşturabilirsiniz, yine de bu halkın mutlu olacağı anlamına gelmiyor.

İki adayı birleştirecekseniz mutlaka köprü kullanın. Gemiler fazlasıyla yavaş kalıyor.



Cities XL 2011

BELEDİYE ÇALIŞIYOR –ALİ SEZGİN

ŞEHİRDE YAŞAYAN HER İNSAN gibi ben de şehir planlamasından az çok anlarım *(Yürü be Ali, kim tutar! -Serp.)*. Hatta şunu söyleyebilirim ki Ankara Büyükşehir Belediyesi'ni gözlemleyerek, pek çok belediye başkanının edinemeyeceği türden deneyimler kazanmış olabilirim. Örneğin bir şehirde hiçbir şeyin mükemmel olmaması gerektiğini Ankara'da yaşayanlar hariç, pek az insan bilir. Yollar mı temiz? Hemen çukur kazın. Şehir çok düzenli mi duruyor? Çağırın müteahhitlerinizi, anayol kenarına ne idüğü belirsiz bir metal yığını diksinler. Belediye başkanımız kesinlikle bu işi biliyor. Her şeyi rutine sokup insanları sıkmaktansa, çılgın sürprizler ve farklı heyecanlarla vatandaşını eğlendirmek kötü fikir olabilir mi hiç? Cities XL'de bu kadar başarılı olduysam, bunda belediye başkanımızın payı inanın hiç ama hiç küçümsenemez.

Daha önce hiç kendi şehrim olmadığı için ilk şehrime isim koyarken klavyemin tuşlarına rastgele bastım; "Melhgokck". Fazla zorlanmayayım diye trafiği ve ticareti sorun olmayacak, hemen her yerine bina dikebileceğim bir ovayı seçerek oyuna girdim. Cities XL 2011, tarihteki bütün şehir yapma oyunlarıyla aynı şekilde başlıyor; bomboş bir araziyle. İlk başta Melhgokck'un olmazsa olmaz belediye ve hizmet binalarını dikip hemen konut üretimine başlayarak şehrimin ilk imar hareketini başlattım ki ilginç şeyler olacağını az çok anlamıştım zaten. Oyunla ilgili karşıma çıkan ilk garip durum, konut inşaatının sınırlarla ayrılmış olması. Örneğin vasıfsız işçiler için site kuruyorsanız, yanına kaç tane çeşme, okul, kolezyum koyarsanız koyun bu binalar hiçbir şekilde gelişemiyor. Sorun değil, varoşlar da şehrin vazgeçilmez parçası ne de olsa. Öte yandan Cities XL'da zaten fazlasıyla dolu olan hizmet seçenekleri, XL 2011'de iyice artırılmış ki oyunun zevki daha çok çıkıyor böyle.

Diyelim ki sanayiye odaklanan bir şehir kurdunuz. Doğal olarak en çok ihtiyaç duyduğunuz şey hammadde oluyor. Bu durumda eski oyunun aksine, şehrin bir bölümünü hammade fabrikaları için yıkmak yerine, bağlantınız olan komşu şehirlerle ticaret yaparak bu malzemeleri edinebiliyorsunuz. Böylece sırf vasıfsız işçiler ve ağır sanayi ile dolup taşan Melhgokck şehrine destek olsun diye birkaç tane "hammadde şehri" kurabiliyor ve Ankara'yı bile aşan bir belediyecilik vizyonu sergileyebiliyorsunuz.

"GÖKDELEN YERİNE FISKİYE OLUR MU?" DEDİLER. YIKTIM, OLACAK!

Ruhani annesi *SimCity*'de olduğu gibi Cities XL'ın şehirlerinde de işler domino taşı kuralı gibi birbirini tetikleyerek yıkılıyor. Bu yüzden oyunda sorun çözmek değil, sorunların oluşmasını engellemek önemli. Zira yanlarına kurduğum lunaparktan rahatsız olup taşınan işçiler bile oyunu bir anda bitirebiliyor. Boş evler fazladan masraf oluyor, çevredeki marketler zarar etmeye başlıyor, daha fazla taşınma oluyor ve bir de bakmışsınız ki sanayiniz çökmüş.

Cities XL 2011 > Cities XL > SimCity Societies









Şehirlerin büyümesi insana huzur değil korku veriyor. Her an sanal da olsa bu kadar insanın elinin size baktığını fena hissediyorsunuz

YİNE Mİ!

Bütün şehir kurma simülasyonlarında aynı şey olmak zorunda mı? Niye iki tane sevimsiz iş yapınca bütün şehir dağılıyor, doğduğundan beri orada yaşayan insanlar şehri terk etmeye başlıyor? Ankara'da niye hiç öyle bir şey olmuyor? Herhalde Cities XL'in Ankara'dan daha gerçek bir şehir simülasyonu olduğunu iddia etmeyeceksiniz? Ya da bir dakika....

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Dolu dolu içerik ✔ Detay zenginliği ✔ Güçlü ekonomik sistem
✖ Gerçekten düzgün planlama gerektiriyor ✖ Mükemmel şehir diye bir şey yok

Ekonomi büyük para ve şirketlerin kontrolünde olan bir kavram olmasına rağmen, mikro değişiklikleri yapamıyorsanız siz daha ne olduğunu anlamadan şehriniz Ankara'ya dönebilir. Dikkatli olun derim. Dürüst olmam gerekirse, bazıları uzun yıllar dayanmayı başardı ama oyunda çökmeyen tek bir şehrim bile olmadı. Ya borç batağına sürüklendim ya da halk gelir sağlayamadığı için saçmalamaya başladı. Bu tarz oyunları sevenler için sağdan soldan pırtlayan bu tip şehir sorunlarını çözmeye uğraşmak gerçekten büyük keyif ama o şehir metropole dönüştüğünde işler gerçekten içinden çıkılmaz hale geliyor ve kendinizi çaresiz hissediyorsunuz.

Eskilerin hep en güzel olduğu söylenir ama Cities XL 2011'in hem detay hem de içerik olarak *SimCity* serisini ezip geçtiğini söylemeliyim. Biraz da temel ekonomi bilginiz varsa kendinizi gerçekten şehir yönetir gibi hissettiren bir oyun olmuş bu. Sizi bir an bile boş bırakmayan, yeni binalar dikip yeni çukurlar açabildiğiniz ve "Ne olacak bu Melhgokck'in hali?" diye dertlenebileceğiniz bir kariyer ilginizi çekiyorsa, Cities XL 2011'den çok zevk alacaksınız. Şehir kurma simülasyonlarına yabancı oyuncularınsa zevk almaya başlamadan önce çok acı çekmesi gerekiyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Yaptım olacak esprisi yapmak yasaklanmış :(

7,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Simülasyon → **Yapım:** Monte Cristo → **Dağıtım:** Monte Cristo / Tiglon → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 40$ → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** citiesxl.com

pupa

Premium Reseller

Yeni MacBook Air Pupa'da!

MacBook'ların gelecek nesli.



Yeni MacBook Air, ince tasarımının yanı sıra küçük, hızlı ve inanılmaz derecede güvenilir.
Diğerlerinin yaptığı her şeyi yapabilen, tam kapasiteli MacBook Air'in tek eksiği, ağırlığı.



Pupa Mağazaları **www.pupabilisim.com.tr**

Pupa Caddebostan (216) 359 4921 Pupa İstinyePark AVM (212) 345 5757 Pupa Akmerkez AVM (212) 282 1632 Teknik Servis (216) 445 14 00

İSMİNİ VE NUMARANI NOT ALDIM, AMİRİNLE KONUŞACAĞIM -KAAN ALKIN

007 BLOOD STONE™

PC PS3 360 DS

ÇOCUKLUK YILLARI ENTERESANDIR. TV'de bir film izlenir, bir çizgi film izlenir, bütün hayat o olur. Oyuncaklar halının üstüne saçılıp başroldeki kahramanın şanına yaraşır hikâyeler canlandırılır ardı ardına. Çocuk sadece kahraman olmak istemez, TV'de gördüğü "o" kahraman olmak ister. Kimi kahramanlar ise bambaşka bir etki bırakır izleyen üstünde. İzleyen (evet, ben) o adamın ta kendisi olmak ister, kahraman olarak değil karakter olarak. Kahramanın film boyunca gerçekleştirdiği akıl almaz atraksiyonlar değildir onun ilgisi çeken, çok daha başka çok daha aklı başında, ayakları yere basan bir şeydir. Sean Connery ile başlar, Roger Moore ile devam eder. Pierce Brosnan'la idare eder. Daniel Craig'le kanalı değiştirmemize neden olur (kişisel zevkimdir, Danyal'ı gördüm mü değiştiririm kanalı).

1962 yılından bu yana Bond'un başına türlü hadise geldi. Aktörler değişti, yönetmenler değişti, teknoloji ilerledi, sinema dünyası değişti. Ama benim kafamdaki Bond karakteri hiçbir zaman değişmedi. Belki de bu yüzden kanım hiçbir zaman ısınamadı yeni nesil filmlere. Paldır küldür aksiyona girilmesi, aksiyonun abartılması canımı sıkmıyor, amma velakin karizma olsun diye kütük gibi takılan Bond karakterleri beni zıvanadan çıkarıyor. Blood Stone herhangi bir Bond filmiyle bağlantılı değil, bağımsız bir hikâye. Ancak iki cümle önce bahsettiğim özellikleri bal gibi de taşıyor. Daniel'in zaten fazla kemikli olan odun yüzü de işin içine girince, en azından benim için çekilmez bir hal alıyor. Ondan sonra yazının yarısına kadar bık bık edip oyundan bahsetmeyi dahi unutuyorum.

ON DAKİKA SONRA

Blood Stone uluslararası silah kaçakçılığını, biyolojik-kimyasal silahları ve elmasları bir araya getiren, üçüncü şahıs kamerasından oynanan bir aksiyon oyunu. Her taraftan fırlayan silahlara ve kaçakçılara karşın ne hikmetse oyuna ismini veren Blood Stone'u bir türlü göremiyoruz. Bond elinde susturuculu tabancası, önüne gelenin canına ot tıkayarak ilerliyor, siper alıyor, siperden kör atış yapıyor, dibine fazla girme hatasına düşen hasımlarını alıp duvara çalıyor. Bunları yaptıkça daha sağlam nişan almaya başlıyor Bond, tek atışta daha fazla düşmanın canına ot tıkıyor. Arada canı sıkılınca cebinden Aston Martin'ini çıkarıp bir iki hızlı takip sahnesine giriyor. Denk düşerse sürat teknesi dahi kullanıyor. Bu saydıklarımızı alıp düzgünce bir araya getirdiğinizde ortaya gayet güzel bir aksiyon oyunu çıkıyor. Fakat Blood Stone'da bu "düzgünce birleştirme" kısmı es geçildiğinden ortaya çıkan şeye sadece ve sadece "ruhsuz" kelimesiyle tarif edilebiliyor.

Bir Bond macerasını renklendirecek Bond kızlarının yerinde yeller eserken, incık cıncık, süpersonik teknolojik Bond cihazlarını da göremiyoruz. Bond, silahı ve akıllı telefonu... Aaa evet ya, akıllı telefonu var. Bu inanılmaz cihaz etraftaki gayet alışılmış cihazlardan (greyder falan) bilgi toplamanıza, çeşitli bilgisayarları hack'lemenize, düşmanların, yerdeki silahların ve ortamdaki patlatabilecek eşyaların yerlerini görmenize imkan tanıyor. Akıl almaz teknolojilere sahip bu akıllı telefon hakkında söyleyebileceğim tek güzel şey, "Windows Mobile işletim sistemi kullanmıyor" olabilir. Fazlaca güçlü bu aygıt, zaten en yüksek zorluk derecesinde dahi kolay olan oyunu iyice basitleştiriyor. Her türden problemi bu akıllı telefonla çözmek yerine bir iki tane daha alet edevat kullanabilsek iyi olurdu.

BİRKAÇ SAAT SONRA

Bond dünyanın dört bir yanını dolaşıp düşman avlıyor. Şehirlerarası geçişler o kadar seri gerçekleşiyor ki, bütün dünya İstanbul metro hattı kadar sanıyor insan. Bir İstanbul'da, bir Sibirya'da buluyorsunuz kendinizi. Bangkok sokaklarını bilemem bu İstanbul bizim içinde yaşadığımız şehre pek benzemiyor. Boğaz'ı geçmeden Sirkeci'den Haydarpaşa'ya gideliyoruz mesela. Boğaz Köprüsü'ne paralel giden yol da şahane. İstanbul metrosunun neden yıllarca tamamlanamadığını Bond'un yarattığı yıkımdan sonra fark edebiliyoruz. İstanbul ve Türkçe konusunda kimden danışmanlık hizmeti aldıysa, ödediği ücreti geri istemeli Bizzare Creations. Sirkeci-Haydarpaşa arasındaki yola Soysal Hata, Tarihi Anıt gibi tuhaf şeyler yazan reklâm panoları döşenmiş. Görebildiğim en anlamlı tabela Sermaye Bankası'ydı ama haksızlık etmeyeyim, oyunda en çok bu reklâmları okurken eğlendim.

Geneline baktığınızda kötü bir oyun değil aslında Blood Stone. Sadece fazlaca ruhsuz, ayrıca bir "Bond" oyunu olmaktan bir hayli uzak. Birkaç saatte biten, online kısmı ilgi çekici olmayan, akılda kalmak için tek bir sebep sunamayan oyunlar listeme bir Bond yapımını katmaktan mutlu değilim ama diğer taraftan da, çok şükür, bitti.

James Bond Top 5

Bu listeyi yapmasam içimde kalırdı:

1. Sean Connery
2. Sean Connery
3. Sean Connery
4. George Lazenby
5. Roger Moore

Önüm, arkam, sağım, solum sobe, saklanmayan... James yine duvarın dibine ilişmişsin, saklansana adam gibi abi.

Bundan böyle bırak elimi, selam bile vermem ben sana.

EN GÜZEL YERİ

İstanbul sokaklarını Project Gotham Racing'in yapımcılarının gözünden görmek sanırım en eğlendiğim bölümdü. Soysal Hata tabelasını kötüye yorsam mı yormasam mı bilemedim gerçi ama Sirkeci Sultanahmet turu, Yerebatan Sarnıcı ziyareti ilaç gibi geldi.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Siper alma sistemi düzgün işliyor
- ✚ Hikâye bayat
- ✚ İçerik az
- ✚ Ruhsuz ve sıkıcı
- ✚ Çok kolay
- ✚ Bond oyunu değil

Kane & Lynch 2: Dog Days > James Bond 007 Blood Stone > Rogue Warrior

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Bond hayranlarını hayal kırıklığına uğratmaktan başka bir varoluş nedeni olmayan, iyi olabilecekken ruhsuz olmayı tercih eden kısa soluklu aksiyon.

5,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Bizarre Creations → **Dağıtım:** Activision / Aral İthalat → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 118TL + KDV → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** bloodstonegame.com



GLOBAL GAME JAM
TÜRKİYE

28-30 OCAK 2011

ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi

Tüm dünya ile aynı anda oyun geliştirmeye

Hazır mısın?

UYKUSUZ 48 SAAT İÇİN BAŞVURULAR BAŞLADI!

SON BAŞVURU:

14 OCAK 2011

BAŞVURU VE DETAYLAR İÇİN:

www.ggjturkey.org













PC

Taşların düşmesini beklemeyin, onlar yoldayken de aksiyona devam edebilirsiniz. Hızlı düşünün.

Oyundaki görevleri tamamlamak başlı başına bir eğlence kaynağı.

NE İYİ NE KÖTÜ?
- Eski, yeni pek çok mod
- Sesler ve müzikler elden geçmiş, iyi olmuş
- Basitliğiyle bağımlılık yapıyor
- Online modu yok
- Adamakıllı bir seviye sistemi istiyoruz

Bejeweled 3

PATRONLARIN KORKULU RÜYASI -VOLKAN TURAN

ŞU GÜNE KADAR 25 MİLYON sattığını ve 150 milyon kez de indirildiğini göz önüne alırsak, hayranı olduğunuz pek çok oyundan kat kat daha popülerdir Bejeweled (küçümsüyorsanız bir kere daha düşünün yani!). *Plants vs. Zombies, Peggle, Zuma* gibi birbirinden çılgın oyunlar yapsa da PopCap'in Bejeweled'dan hiçbir zaman vazgeçmemesinin sebebi de bu olsa gerek. PopCap, 2008'deki Bejeweled Blitz'in ardından elindeki hazinenin büyüklüğünü daha iyi anladı ve hiç vakit kaybetmeden yeni Bejeweled için çalışmaya başladı. Dünyada bilmem kaç milyon saatlik iş kaybına neden olacak bu oyun için artık herkes hazırdı!

Facebook üzerinden oynanan *Bejeweled Blitz*'in bile ne kadar popüler olduğunu hatırlayınca, Bejeweled 3'e başlamanın kariyerimi riske atmak anlamına geldiğini biliyordum ama dayanamadım attım kendimi o jelibon renkli mücevher dünyasına. Vaktiyle Bejeweled 2'yi pek sallamamış biri olarak üçüncü oyuna gösterdiğim ilginin yeterince özel olduğunu söyleyebilirim. İlk izlenimim, önceki oyundan pek farkı olmadığı yönündeydi ama oyunu kazdıkça gördüm ki Bejeweled 3 çok daha büyük bir dünya.

ZENGİNİN TAŞI, ZÜĞÜRDÜN ELİNİ YORAR

Bu yeni oyunla Bejeweled, hiç olmadığı kadar mod zengini bir hale gelmiş. Zaten farklılığı da bu yeni modlardan geliyor. **Classic** modunda hiçbir değişim yok; en az üç aynı renkli mücevheri yan yana veya alt alta getirerek, yapılacak hamle kalmayana kadar oynuyorsunuz. **Lightning** ise *Blitz* oyunayanların hiç yabancılık çekmeyeceği bir mod. 60 saniyelik oynama süresi boyunca olabildiğince çok puan toplamalısınız. Bu süreyi özel mücevherler yaratarak, toplu patlamalar oluşturarak uzatabiliyorsunuz. Zamana karşı yarıştığınız için bayağı bayağı hırs yapacağınız bir mod bu. **Zen** ise benim favorilerimden. Oyun oynamanın bünyemizde yarattığı değişiklikleri tespit eden bilim insanlarının verilerine dayanarak hazırlanan bu modun amacı sizi rahatlatmak. Fon renginden görseline, müziğinden minik efektlerine kadar her şeyiyle adeta bir huzur odası Zen. Eğer nefes alışverişlerinizi oyuna göre düzenlerseniz, gerçekten de bir sükunet kaplıyor içinizi.

Modlar iyi de, oyun görev bakımından biraz yavan sanki. Bu görevlerin hangi moda ait oyunu ne kadar sürede, ne kadar puan yaparak geçmeniz gerektiğini söylemesi dışında pek bir olayı yok. Giderek zorlaşan 40 tane görev konuyor önünüze ve yeteneklerinizi sınıyor. Emin olun son görevler öyle bir kerede oturulup bitirelecek gibi değil. PopCap sizden öncelikle Bejeweled ustası olmanızı istiyor, bu da taşları düşünerek değil refleks halinde oynatmak anlamına geliyor. Zira son görevlerde her saniyenin çok büyük bir önemi var.

ARAMIZDA GİZLİ SAKLI KALMASIN

Bu modların dışında, sonradan açılan dört mod daha var. Bunlardan **Poker** oldukça ilginç, mücevherlerinizi pokerdeki kurallar doğrultusunda patlatmanız isteniyor. Örneğin floş için beş hakkınızda da aynı renkten müvecheri patlatmanız gerekiyor ki strateji kadar şans da gerektiriyor bunu başarmak. **Ice Storm** ise oyunun en zor modu. Ekranın altından yukarıya doğru sürekli büyüyen buz kütlesi, tepeye ulaşırsa oyun bitiyor. Amacınız bu buz kütlelerinin olduğu kısımlarda patlama yaratmak. Bunları parça parça temizlemek kolay ama sadece bir sütun buz bile kırılmamış olsun, çok kısa bir sürede oyun bitecektir. Zen modunun tam tersi bir etki yarattığını tahmin edebilirsiniz. **Diamond Mine**'da bir madenci oluyor ve kazıyorsunuz. Büyük bir bölümü kir, altın, hazine ve kristalle kaplı ekranın dibine inmeye çalışıyorsunuz hızla. Bir buçuk dakika içerisinde altı şeridi temizlerseniz 30 saniye daha kazanıyorsunuz. Pislikleri yok ettikten sonra ne kadar altın, ne kadar hazine ve kristal aldığınıza göre de puanınız belirleniyor. Zeminle birleşen tek şeride göre kazdığınız için bu bölümde de biraz şansa ihtiyacınız var. Son mod olan **Butterflies** ise bana son derece saçma geldi. Ekrandaki bazı mücevherler kelebek oluyor ve siz de bu kelebekleri aynı renkli mücevherlerle eşleyip patlatmaya çalışıyorsunuz. Her el bir kare yukarı çıkan kelebekleri yukarıdaki örümcek yakaladığı zaman da oyun bitiyor. Hızla kelebekleri durdurmak için bol bol mücevher patlatıyorsunuz.

Sonuç: Bir avuç pırlantayla yapılabilecek çok şey var ama o pırlantaları patlatıp durmak sadece Bejeweled'da bu kadar eğlenceli olabilir. Zaman zaman geren, bazen de gevşeten ama her halükarda hipnotize olmuşçasına saatlerinizi yiyecek bir eğlence.



Neyse ki bu pokerde mimiklere gerek yok. Taşın rengi söz konusu sadece.



BEN OLSAM

PopCap'in aklı neredeymiş bilmiyorum ama ben olsam oyuna mutlaka online desteği eklerdim. Blitz'den sonra eksikliği fena halde hissediliyor. Üstüne bir de online destekli ranking sistemi, başarı puanları da çaksalardı tam olurdu.



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Siz de bizim kadar biliyorsunuz ki, Bejeweled bile bile tutsaklıktır.

8,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Bulmaca → **Yapım:** PopCap → **Dağıtım:** - → **Kutulu Fiyat:** - → **Dijital İndirme:** Steam (19.99$) → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Sistem:** Düşük
→ **Dahası için:** www.popcap.com/games/bejeweled3

PC | PS3 | 360 | Wii

Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1



BİR KERE O ASAYI İNDİR! -MERT YİĞİT DOĞRU

-Meert!?
-Efendim Serpil?
-Sen sıkı bir Harry Potter hayranıydın değil mi?
Bir önceki gün Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1'in serinin en kötü oyunlarından biri olduğunu okumuş olan Mert çekinerek cevap verir
-E-evet?!
- (:
- !!

NEYDİ GÜNAHIM?

HARRY POTTER'IN TÜM kitaplarını ikişer kere okumuş, tüm filmlerini izlemiş ve ilk üç oyunu da oynayıp bitirmiş biri olarak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1, Harry ile yaşadığım açık ara en berbat deneyim oldu (yaktın beni müdüriyet). O kadar berbat bir deneyim ki bu, neresinden başlasam, nasıl devam etsem, nereye bağlasam bilemiyorum.

Oyuna Hagrid'in motorunun sepetinde, çevremizde Testraller ve süpürgeler üzerinde süzülen altı tane daha Harry ile birlikte başlıyoruz. Eğer seriyi takip etmiyorsanız ne oluyor ne bitiyor, diğer Harry'ler de neyin nesi zerre anlamadan kendinizi ölüm yiyenlere büyü yağdırırken bulacaksınız. Zira oyun, gelişen olaylar hakkında bilgi vermeye tenezzül etmiyor hiçbir zaman. Onu geçtim, ilerledikçe bölümler arası kopukluklar da alıp başını gidiyor. Bir bölümde Londra sokaklarında ölüm yiyenlere görünmemek için uğraşırken diğer bölümde ormana gidip Muggle doğumluları kurtarmak adına onlarla savaşıyor, bir sonrakinde de kendinizi mağaranın birinde ejderhalardan kaçarken buluyorsunuz. Tüm bu keşmekeş içinde vücut hareketleriyle olsun, yüz animasyonlarıyla olsun odundan farksız karakterlerin ve beyinsiz yapay zekânın da oyun zevkine pek katkısı olamıyor maalesef.

OYNANABİLİRLİK DEĞİL O, OYNANAMAZLIK

The Deathly Hallows - Part 1 olabildiğince çizgisel bir oyun. Yeri geliyor, basamak yüksekliğindeki duvardan bile atlayamıyor Harry. İllâ iki metre ötedeki kapıdan geçeceksiniz. Sanki öyle bir şey mümkünmüş gibi, arada yolumuzu kaybederiz diye yapımcılar oyuna bir de yol gösterme büyüsü eklemişler. "F" tuşuna basınca Harry'nin asasının ucundan çıkan ışık huzmesi gideceğimiz yolu çiziyor (*Prince of Persia*'da Elika'nın yaptığı büyüden). Sakın birileri görür de yeriniz belli olur sanmayın. Zira Londra'da Muggle'ların arasında da, Büyü Bakanlığı'ndaki onca büyücünün ve ölüm yiyenin ortasında da yapsanız kimse oralı olmuyor. Yanlarından kabak gibi bir ışık huzmesi geçerken istiflerini bozmadan muhabbetlerine devam ediyorlar. Sizi fark etseler de pek bir şey değişmiyor zaten. Zira asanız adeta bir makineli tüfek. Büyülerinizi hiç durmaksızın art arda dizebiliyorsunuz ki böyle bir büyü yapma konseptine ben ne kitaplarda, ne de filmlerde rastladım. Dolayısıyla kapıştığınız ölüm yiyen size bir büyü yollayana kadar göğsüne beş altı büyü yediği için çoktan yere yığılmış oluyor.

Oyuna siper alma sistemi eklemişler de, eklemeseler daha iyiymiş sanki. Siper almış haldeyken gönderdiğiniz büyü genelde siperde patlıyor. Yetmezmiş gibi Harry de bazen saçmalayıp beline kadar gelen siperin önünde ayakta dikilebiliyor. Başarılı bir şekilde siper alıp ölüm yiyenleri iyi kötü sersemlettiğim nadir anların birinde de Ron arkamdan koşup beni de ittirerek siperden çıkardı ve ölüm yiyenlerin dibine kadar getirdi sağ olsun. Sonucunda ne oldu peki? Ne olacak, Harry'nin kılına zarar gelmeden tüm ölüm yiyenleri oraya yığıp yolumuza devam ettik her zaman olduğu gibi.

Oyunda yolumuzu büyüyle bulabildiğimiz için ve Harry büyülerle kolay kolay yıkılmadığından olsa gerek yapımcılar ekrana ne bir harita, ne bir sağlık barı eklemişler. Film atmosferi yakalamaya çalışmış ya da "Amaan, eklesek ne olacak ki?" demiş olabilirler, bilemiyorum. Oyunun menülerinde bile bir olmamışlık, bir eksiklik var çünkü. Grafik ayarları çok sığ, sadece çözünürlüğü ve grafik kalitesini (düşük, orta, yüksek) seçebiliyorsunuz. Ana hikâyenin dışındaki Challenge modu da bir o kadar sığ. Bu modda da karşınıza çıkan ölüm yiyenleri en kısa zamanda indirmeye çalışıyor, sürenize göre yıldız topluyorsunuz. Ne kadar zevkli olabileceğine siz karar verin artık.

BEN OLSAM

Ben olsam Harry Potter serisini sadece kitaplarda bırakmayı tercih ederdim herhalde. Filmler bile serinin hakkını veremezken, filmden uyarlama oyunlar ne kadar başarılı olabilir ki?


Kim bu Harry'ler? Az sonra!

SONUMUZ BÖYLE Mİ OLACAKTI?

Oyunun tek iyi yanı müzikleri ve seslendirmeler diyebilirim. Kitabın ve filmin karanlık atmosferini de iyi kötü yansıtıyor Harry Potter and The Deathly Hallows – Part 1. Ama bu kadar. Filmin kaymağını yemek için yapıldığı o kadar belli ki… Harry Potter diye ölseniz de uzak durun bu oyundan, benden söylemesi (Part 2'yi ben incelemiyorum o zaman Serpil, artık Harry Potter hayranı değilim çünkü) *(bunu oyun çıkınca konuşalım bi daha =) -Serp.).*

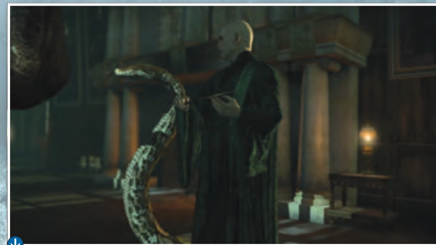
Lego Harry Potter Years 1-4 > Harry P. and the Half-Blood Prince > Harry P. and the Deathly Hallows Part 1





NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Atmosfer ve müzikler kötünün iyisi
- ✖ Geri kalan her şey


İşte Lord Voldemort ve sevgili yılanı Nagini.

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** EA Bright Light Team → **Dağıtım:** EA/Aral → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 60 TL
→ **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://harrypotter.ea.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★☆☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Hayatınızın en kötü Harry Potter deneyimi olacak. Oynamayın, olmasın.

4,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Üç boyutlu derinlik algılayıcıları

RGB Kamera

Çok alıcılı mikrofon

Dönüş motoru

KINECT VE KINECT OYUNLARI

SKYNET'TEKİLER MEĞER ÇOK KAFA ADAMLARMIŞ –ALİ SEZGİN

BİR OYUNCU OLARAK kendime bu konuda hedefler koymayı seviyorum. Bunların bazıları oldukça gerçekçi, bazılarıysa çok saçma oluyor. Nintendo DS almak için aylarca para biriktirmek ya da bir oyun paketini satın almak için onlarca insanla beraber sabahın köründe soğukta beklemek bana gerçek bir oyuncu olduğumu hatırlatan durumlardan sadece iki tanesi. Kinect için hissettiklerimse bu saydıklarımdan biraz farklı. Xbox 360'ın hareket algılama olayını bir adım öteye götüren sensör kameraları, benim için "hedef"ten çok "amaç"a dönüşmüştü. Elleri kolları sallayarak oyun oynamak önemliydi elbette; ama elinizde hiçbir kontrol cihazı olmadan kendi yumruklarınızla boks yaptığınızı, kendi plase ve şutlarınızla futbol oynayabildiğinizi hayal etsenize… Ya da durun, hayal etmeyin, çünkü bunu artık gerçekten yapabiliyoruz. Bu satırları yazarken bile inanmakta güçlük çekiyorum ama karşımızda doğru kullanılırsa oyun oynama anlayışımızı kökünden değiştirecek bir cihaz var. Gerçekten, Jetgilleri yaşamak varken neden hâlâ izlemekle yetinesiniz ki?

Kinect'in ne olduğunu bilmiyorsanız kafanız biraz karışmış olabilir, o yüzden en iyisi baştan başlamak sanırım. Kinect Xbox 360 için çıkarılan ve üç kameradan oluşan bir hareket algılama sistemi. Üzerinde bildiğimiz web kamerası dışında kızılötesi algılayıcısı ve CMOS algılayıcıları bulunuyor. Kinect'in olayı aslında animasyon filmlerinde kullanılan hareket yakalama teknolojisini basitleştirmek ve gerçek zamanlı hale getirmekten fazlası değil. PlayStation Move ve Wiimote'da, kullanılan cihazın hareketleri saptanırken, Kinect vücudunuzla yaptığınız hareketleri doğrudan oyundaki avatarınıza aktarıyor. Yani artık parmak kaslarınız dışında ne kadar hızlı yumruk atabildiğiniz veya refleksleriniz ile vücudunuzu ne kadar hızlı yönetebildiğiniz de önem kazanıyor.

Kinect oldukça küçük bir kutudan, beraberinde şarj adaptörü ve Kinect Adventures oyunuyla beraber çıkıyor. Xbox 360 Slim sahibiyseniz adaptörü atabilirsiniz, çünkü ihtiyacınız olmayacak. Eski seri Xbox 360'larsa bu konuda biraz daha şansız. Adaptör şart olduğu gibi, eğer ethernet için kablosuz adaptör kullanıyorsanız, onu da kutudan çıkan diğer kabloyla birlikte konsola bağlamanız gerekiyor. Üstelik Kinect'le oyun oynamak için tek gereksinim bu değil. Kameranın 2.5 metre uzağında tek başınıza oynayacaksanız 2 metrekare, yanınıza arkadaşınızı da alacaksanız 3 metrekarelik bir alana ihtiyacınız var. Bu da öyle her odada bulunabilecek bir açıklık sayılmaz. Odamda rahatlıkla PlayStation Move oynayabildiğim alan, Kinect için yeterli olmadığından çalışma masamı ve devasa dolabımı işlevsiz kalacakları noktalara iteklemek zorunda kaldım ki muhtemelen çok yakında ikisini de odamdan taşımam gerekecek. Bu arada aklınızda bulunsun, kendinize oyun alanı yaratırken çevrenizde çok fazla eşya olmamasına dikkat edin; çünkü oyun oynarken ciddi ciddi hoplayıp zıplamanız gerekecek. Bu sırada lamba, heykel ve insan gibi öteberilere farkında olmadan tüm gücünüzle çarpabiliyorsunuz. PSMove ile avize kırmış bir insan olarak, önlemimi önceden almıştım ve bu konuda pek sorun yaşamadım.

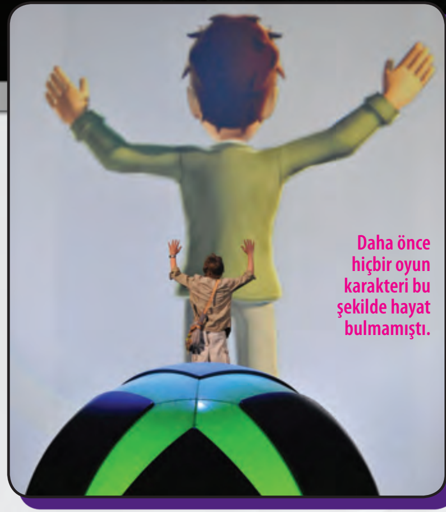


YERİNDE DURAMAYAN OYUN APARATI

Bundan birkaç sene önce rüyamda Eye Toy saldırısına uğramamdan beri kameralı cihazlara karşı biraz tedirgin olduğumu itiraf etmeliyim. Benzer bir kâbusu yine yaşadım. Kinect'in üzerinde size kilitlenip her hareketinizi takip etmeye yarayan motorlar olduğundan haberdardım ama bu motorları hep fark etmeyeceğim küçüklükteki lenslerin üzerinde düşünmüştüm. Xbox'ı açar açmaz cihaz önce yukarı, aşağı, sağa ve sola bakarak odamı öyle bir taradı ki o anda koşarak uzaklaşmayı bile düşündüm. Ağzı ve elleri olsa "Çok yaşa Skynet!" diye çığırıp beni boğazlamaya kalkacağından şüphem yok bu aletin. Meğer bu kameralar sadece cihazın çevresindeki alanı tanımlamasına değil, kilitlendiği kullanıcıları takip etmesine de yarıyormuş. Tıpkı karizmatik kötü adamlar gibi, konuşurken aynı zamanda sağa sola yürümek ve duvarlara bakmak istiyorsanız Kinect bu sahneyi tamamlamak için bir numaralı ihtiyacınız olabilir. Emir eriniz olarak, gözünü bile kırpmadan nereye giderseniz gidin sizi izliyor.

Gerek donanımsal gerekse de yazılımsal olarak zahmetli bir kurulum aşamasının ardından Xbox ve Kinect'i açarak kendimi bu ikilinin kollarına bıraktım. Xbox'ı açtığınızda ilk olarak arayüzün sağ alt tarafında Kinect kamerasıyla alınan görüntünüzü göreceksiniz. Bu bile başlı başına çok tatlı bir olay. Sanki bütün vücudunuz beyaz bir dokuyla kaplanmış ve elleriniz de parlıyor gibi duruyor. Bu parlamadan olsa gerek elimi sallamaya başladım ve bu şekilde Kinect'in arayüzüne giriş yaptım. Kalibrasyondan sonra Kinect yüzünüzü tanıyor ve doğrudan hesabınıza giriş yapabiliyor. Bu arada, geçtiğimiz sonbaharda gelen Xbox güncellemesinin Kinect ile beraber anlam kazandığını söylemeliyim.

Kinect için farklı bir menü var ve bu menüde elinizi sembollerin üzerine götürerek gezmeniz mümkün. Menüdeki seçenekler sizi korkutmasın, zira burayı istediğiniz gibi özelleştirebiliyorsunuz. Buna ek olarak, İngilizce "Xbox diski oynat!" "Xbox Facebook aç!" veya " Xbox saldır!" gibi sesli komutlarla cihaza emir de verebilirsiniz. Kinect'in dışında Windows işletim sistemi ve Nintendo DS'in bazı oyunları da sesli komutlara tepki verebiliyordu ama hiçbirinin bu kadar rahat çalıştığını söyleyemem. DS'teki çoğu oyunda aksanım yüzümden bu özelliği kullanamamıştım ama Kinect İngilizce kelimelerin telaffuzu konusunda en ufak bir fikri olmayan insanların komutlarına bile cevap verebiliyor.



Daha önce hiçbir oyun karakteri bu şekilde hayat bulmamıştı.

ANNE BEN OYUN OLDUM

İşin biraz da teknik kısmına geçmenin zamanı geldi. Elbette ki en önemli soru Kinect'in hareketleri birebir aktarıp aktaramadığı. Bu biraz yazılımsal bir sorun ve oyundan oyuna değişebiliyor; ama genel olarak bütün vücut hareketlerini ve yüz mimiklerini rahatlıkla aktardığını söyleyebilirim. Kinect'i test etmek için bolca saçma hamle yaptım. Çoğunda iyi sonuçlar almama rağmen, özellikle el ve ayaklarımın geriye gittiği ve vücudumun kısa süreliğine cihazın görüş alanından çıktığı yerlerde cihaz kısmen zorlandı. Elimin hangi açıyla ve ne şiddette savrulduğunu ve vücut açımdaki çok küçük değişiklikleriyse başarıyla algıladı. Yine de oyun oynarken yaptığım onca çılgın şeyde hiçbir sorun yaşamadığımı söylemekten mutluluk duyuyorum.

Çok tartışılan bir diğer mesele de, hareketleri algılamada gecikme olup olmadığı, mutlaka bu konudaki spekülasyonlara bir yerlerde rastlamışsınızdır. Cihaz pek çok farklı noktadan veri alıp bunları birleştirdiğinden olsa gerek, PSMove veya Wiimote Plus kadar hızlı tepki vermiyor. Kaba bir hesapla Kinect Adventures'da 0.15 saniye, Dance Central'daysa 0.1 saniye gecikmeyle tepki verdiğini söyleyebilirim *(Saniyenin yüzde birine nasıl kaba hesap çektiğini de söyleyebilir misin? -Serp.)*. Özellikle cihaza alıştıktan sonra, zaten çok kısa olan algılama yavaşlığının oynanışa neredeyse hiçbir etkisi olmadığını fark edeceksiniz.

Kinect'te iki tam sürüm oyun ve beş demo test etme şansım oldu. Başarısız bulduğum Sonic haricindeki diğer oyunların hiçbiri daha önce oynadıklarıma benzemiyordu. Hareket algılama olayı güzeldi ama "güzel" deyip geçmek haksızlık olurdu. Çünkü bu tek kelimeyle "bambaşka" bir deneyim. Cihaz vücudunuzu algılayabilmesiyle hava atmıyor, aksine bunu kullanıp oyunlara anlam yüklüyor. Oyun oynarken nadiren gülümser veya etkilenirim. Kinect'le oynarkense yüzümden gülümseme ve şapsal bir şaşkınlık ifadesi eksik olmadı.

Birazdan iki tanesinin incelemesini okuyacaksınız ama şimdiden söyleyeyim; mevcut Kinect oyunları güzel olmakla beraber halen yeterli değiller. Ama bu oyunları oynarken Kinect'in 1-2 yılda neler yapabileceğini ve oyunları nasıl değiştireceğini görememek için kör olmak gerekiyor. Xbox sahibiyseniz hiç düşünmeden hemen bir Kinect kapın. Güvenin bana, ileride geçmişe bakıp geleceğin bir parçası olamadığınızı fark ederseniz çok üzülürsünüz.

Kinect ile ilgili hurafeler

Her yeni şey gibi Kinect'i de tanımaya çalışırken birtakım şehir efsaneleri üretiyoruz...

1. Kinect'in kızılötesi kamerası kanser yapıyor!

Kinect ile ilgili çıkan en enteresan hurafe buydu galiba. Kızılötesi ışınların zararlı olduğu ve insanı kanser ettiği fikrine dayanan bu iddia, düşündüğümüzde oldukça ilginç aslında. Neredeyse bini bir para olan kızılötesi özellikli cihazların, güneşin yaydığı kızılötesi ışınların, televizyon kumandalarının kanser etmediği bir dünyada sadece Kinect tarafından kanser edilebilen insanların varlığı ilginç aslında.

2. Microsoft sizi izliyor

Bu Kinect'e has bir sorun değil, web kamerasına sahip her cihaz sahibinin ortak paranoyası. Kinect kamerasının aynı zamanda oyuncuları gizliden gizliye izlemek için kullanıldığını, Microsoft çalışanlarının sizin diliniz dışarıda oyun oynayışınıza bakıp dalga geçtiği dedikodusu, internette fazlasıyla yaygın durumda. Bu durum gerçek olsaydı, şirketin maruz kalacağı tazminat davalarını düşünerek bu hurafeyi de pek ciddiye almıyoruz.

3. Kinect'in sadece 3 oyunu var

Kinect eleştirilirken en çok ortaya atılan iddialardan biri de bu. İşin ilginç yanı cihaz neredeyse Xbox 360'ın çıkışına denk sayıda oyunla çıktı ama elbette Nuh deyip peygamber demeyen internet tanrıları bu durumu pek kaale almıyorlar.

Kinect'in kırdıkları

Kinect, girdiği evin sakinleriyle iyi geçiniyor, süper, ama aynı cana yakınlığı evdeki nesnelere de gösterdiğini söylemeyiz, aksine ev eşyaları söz konusu olduğunda kendisi tam bir yok edicidir. Kinect, menzilinin yetmediği eşyaları yok etmek için, sizi manüple etmeye çalışabilir. Bu yüzden oyuna başlamadan önce çarpabileceğinizi düşündüğünüz objelerin yanısıra, oyun alanınız içinde kalan hemen her şeyi boşaltmakta fayda var.

Avizeler

Evinizin ışık kaynağı avizeler, Kinect'in öldürmek istediği eşyaların başında geliyor. Lambaları kaldırabilirsiniz, koltukları çekebilirsiniz ama avizeleri kımıldatmak ne yazık ki mümkün değil ve Kineckt rakibinin bu zayıflığını çok iyi kullanıyor. Elinizi her havaya kaldırdığınızda, her zıplayışınızda avizenizi kırma ihtimaliniz olduğunu unutmayın. Gerekirse Kinect'i biraz televizyonun önüne alarak, avizeleri zıplama mesafenizden uzaklaştırmaya çalışın.

Kemik

Tam olarak bir obje sayılmaz ama Kinect oynarken, parmak ve ayaklarınız başta olmak üzere tüm organlarınıza dikkat etmeniz gerekiyor. Özellikle çevrenizde yatak ve dolap gibi sert eşyalara yakın oyun oynuyorsanız, kontrolsüz hamleler yapmamaya özen gösterin.

Kinect

Kinect'in belki de en büyük zaafı bu. Doğru sabitlenmezse, zeminin yetersiz olduğu televizyon üstleri ve köşelerde Kinect'iniz kolay kolay barınamıyor. Bir de bunun üstüne sağa sola dönerek, dengesini değiştirebildiğini ve sizin bütün gün odayı hoplayıp zıplayarak sallayacağınızı da hesaba katmayı unutmayın sakın.

Kalp

Kinect gerçekten insana oyunun içinde olduğunu hissettirebiliyor ama bunun da kendine göre zararları var. Özellikle yanınızda bir arkadaşınızla oynuyorsanız, kendinizi çok kaptırıp onun yüzünü gözünü fark etmeden kırma ihtimaliniz yüksek. Bu hatanızın sonunda büyük ihtimalle kavga çıkacak ve arkadaşınız mutsuz bir şekilde evi terk edecek. O yüzden oyunun başında belirlenen güvenli alanlara dikkat edin ve bu noktalardan uzaklaşmamaya çalışın.



Kinect'te tuşların yeri biraz değişiyor, evet. Parmaklarınızdan çok kollarınızı, bacaklarınızı, boynunuzu, kısacası bütün vücudunuzu kullanmaya başlıyorsunuz. A'lar, B'ler, X'ler matematiğin bilinmeyenleri olarak kalıyor.



“MACERAYI SEVEN OYUNCU”

KINECT ADVENTURES

Geleceğe Dönüş serisini izlerken üzülen tek kişi ben değilim, biliyorum. Ekranda hologramlar ve sesli komutlarla çalışan cihazları kullanan insanları görüp, sonrasında Atari oynamak insanı üzüyordu yahu. Yalan söylemeyin, bakın ben de sizlerdenim, ben de onlara benzer cihazlarla oynayabileceğimiz günleri iple çekiyordum! Hâlâ *Geleceğe Dönüş* standartlarını yakalayamadık belki ama yavaş yavaş o noktaya doğru ilerliyoruz sanki. Sesle açıp oyun oynayabildiğimiz bir Xbox'a ve hareketlerle yönettiğimiz oyunlara sahibiz artık. Belki de korkmaya başlamalıyız, kim bilir... Temanın yavaş yavaş Geleceğe Dönüş'ten çıkıp Terminatör'e döneceği günler yakındır. Belki de gelecekten gelen Kinect kafalı robotlar, insanlığın sonunu getirmek için yola koyuldular bile. Bir oyun sevdası için düştüğümüz hale bakın!

Kinect almaya karar verirseniz, muhtemelen oynayacağınız ilk oyun, Kinect ile beraber gelen Kinect Adventures paketi olacak. Kinect Adventures beş adet küçük oyunun bir arada sunulduğu bir paket. Küçük oyunlar dediysem, hiçbiri iki dakikada oynayıp geçilecek şeyler değil. Oyunların tamamında vücut hareketlerini kullanarak, kişinin oyuna kendi imge ve deneyimleri sayesinde geçmesi fevkalade olmuş. Her oyunun birden çok bölümü ve kuralı var. Bir de buna arkadaşlarla oynama seçeneği eklenince kolay kolay bıkılmadığını söyleyebilirim. Oyunlar birbirinden farklı olmasına rağmen hepsinin oynanış mantığı aynı. Tüm oyunlarda Kinect için belirlenen oyun alanında, yüzünüz kameraya dönük olduğu sürece istediğinizi yapmakta serbestsiniz. Ne kadar yaratıcı olduğunuz veya neler yapabileceğiniz, size ve fiziksel kapasitenize bakıyor özetle. Ama yine de hepsini teker teker anlatmak daha mantıklı olacak sanki.

Breakout ile başlayalım. Oyun dikdörtgenler prizması olarak düzenlenmiş bir alanda, tıpkı Arkonoid'de olduğu gibi topları kullanarak karşıdaki tuğlaları yıkmayı temel alıyor. Elbette çok önemli bir detayı atlamamak lazım, kafanızdan kalçanıza kadar vücudunuzun tamamını kullanarak toplara vurabiliyorsunuz. Üstelik sadece kolunuzu topun olduğu yere uzatıp sekmesini sağlamaktan bahsetmiyorum; hızlı bir vuruş için bacağınızla sert bir vole çakabilir ya da kafanızı kullanarak köşelere kafa vuruşu yapabilirsiniz. Topu tutmak dışında bir topla yapılabilecek tüm hareketleri yapmak mümkün. Kinect'i takip edenler zaten bilirler, Breakout Microsoft'un Kinect'i tanıtırken kullandığı yegâne oyun olmuştu, zaten ne kadar ünlü varsa hepsinin bu oyunu oynarken çekilmiş videosu internette mevcut. Breakout biraz basit kalmasına rağmen oldukça eğlenceli bir oyun. Çeşitli oynanış seçenekleri var ama mantığı belirli olduğu için çok sıradışı deneyimler beklemeyin.

SAĞ SOL KAVGASI

İkinci oyunumuz *River Rush*. Kendisi atari salonlarından hatırlayacağınız, botları kullanarak çalı çırpıdan kaçıp nehirde ilerlediğimiz oyunun atası sayılır. Kinect Adventures içinde görsel açıdan en iyi oyun kesinlikle River Rush. Kinect Adventures'da Unreal motoru kullanılmasına rağmen, nedense oyunların görsel dili çok güçlü olmamış. Aynı Wii'de olduğu gibi kişi kendi avatarını oyunda kullanabiliyor ama nasıl desem, pek inandırıcı veya insanı hırslandıracak bir yanı yok bunun. Oyunların kendisi dışında dikkat çekecek hiçbir şeyle karşılaşmıyoruz, her şey fazlasıyla duru ve biraz da boş. Ama River Rush bu ortalamanın üzerinde bir oyun. Harika gözüken bir nehirde sağa sola yaslanarak manevra yapıyor, çeşitli objelerin ve rampaların üzerinden zıplayarak puanları kapmaya çalışıyoruz. İlerleyen parkura sahip olduğundan yıkılabilir gemiler, bulutların üzerinde yolculuk şansı ve uzun şelale düşüşleri gibi bolca eğlenceli detay bu oyunda karşımıza çıkanlar arasında. Vücudu sağa ve sola yaslamak fiziksel açıdan çok da yorucu olmadığından olsa gerek, diğer oyunların aksine sıkılmadan uzun süre oynanabiliyor River Rush.

EN GÜZEL YERİ

Kinect Adventures'ı oynamaya başladığınız ilk andan itibaren cihazın hareket algılama teknolojisini takdir ediyor ve yavaş yavaş ona ayak uydurmaya başlıyorsunuz. Başta yapılan saçma hareketlerin ve hoplayıp zıplamaların oyuna birebir aktarıldığını görebilmek gerçekten muhteşem bir his.



Birden fazla top size doğru geliyorsa çoğunluğun gittiği yöne doğru bir adım atın.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Alışması kolay oyunlar
- ✔ Anında beraber oynama seçeneği
- ✔ Ödül ve içerik zenginliği
- ✖ Oyunlar yeterli değil
- ✖ Uzun sürece oyalayacak içerik yok
- ✖ Oyundan ziyade Kinect tanıtım diski havasında



Sadece vagon oyununda ekran ikiye bölünüyor. Bunun haricinde, arkadaşınızla oynarken alan paylaşımı yapmak çok önemli.

Kinect Sports > Kinect Adventures > Sports Resorts



Arkadaşınızla konuşmazsanız, River Rush'da başarılı olma şansınız yok.



Dünya manzarası eşliğinde uzayda su balonları toplamak kulağa hoş gelse de insanı çabuk sıkıyor.

Space Pop ilginç bir temaya sahip olmasına rağmen, pratikte çok da başarılı olamayan bir oyun. Uzayda gemimizin içinde yüzen su baloncuklarını serbest uçuşla kapmaya çalışıyoruz. Kollarımızı çırptığımızda yukarı havalanıyor, bir çivi misali bitiştirdiğimizdeyse yere iniveriyoruz. Karşımıza çıkan su toplarının aynı hizada olmaması, ileri ve geri gitmeyi zorunlu hale getiriyor. Oyun sırasında sizi dışarıdan izleyen olursa, büyük ihtimalle bir sevgili kelebeği misali odada kollarını çırparak dolaşan birini görecektir. Space Pop'taki en büyük sorun, fiziksel hareketlerden çok karakterin oyundaki pozisyonunun önemli olması. Kollarımı ne kadar açtığım veya neler yaptığım sadece bir kontrol gereci olmuşken ve hayali avatarımın nerede durduğunu tam olarak hissedemezken nasıl eğlenebilirim ki?

Bu saydıklarım haricinde iki oyun daha var. Biri, karakterinizin bulunduğu üstü açık vagonu kontrol ederek karşıdan gelen objelerden kaçmanızı gerektiren bir yapım. Hugo ve Tolga Abi günlerini hatırlayanlar vardır aranızda, biraz o havaya giriyor insan oynarken. Sürekli olarak sağa sola kaçmak, hoplayıp zıplamak insanı fena halde yoruyor; demedi demeyin. Yine de en eğlenceli oyunlardan biri olmuş. Puan almak için vücudunuzu şekilden şekle sokmak, tam da kaçılması imkânsız bir duruma girdiğinizi düşünürken yapacağınız hızlı hareketler sayesinde bu durumdan kurtulmak baya keyifli. Zaten iki kişi oynamanın en çok keyif verdiği oyunlardan bir tanesi bu. İki kişi demişken, Kinect Adventures casual olmasından dolayı çoklu oyuncu olayını da sağlam bir şekilde destekliyor. Örneğin ben oynamaya tek başıma başlamışken, oyunun tam ortasında yanıma gelen biri doğrudan oyuna girebiliyor. Oyunu durdurma ya da profil yükleme gibi dayatmalar olmadığı için oyunun keyfi kaçmıyor. Sadece bu kadar da değil, eğer ikinci oyuncu hesabını fiziksel olarak kendisiyle bağdaştırmışsa, misafir hesabıyla değil kendi özelliklerini taşıyan avatarıyla oyuna dahil oluyor. Örneğin bir oyunda su altındaki gözlem kabını kırmaya çalışan balıklarla mücadele ediyordum. Zorluk seviyesi yüksek olduğundan sadece solumda kalan iki deliği kapatabildim, sağ tarafta açılan çatlağı kapatmak için kendimi baya zorlamam gerekiyordu. Bu sırada, beni izleyen kardeşim oyuna damladı ve deliği tıkadı. Sonrasında Kinect Adventures, iki kişi olduğumuzu fark edip oyunu fena halde zorlaştırsa da iki kişi olmanın tek başına oynamaktan çoook daha eğlenceli olduğunu tahmin edebilirsiniz.

BEBELERE BALON

Kinect Adventures'un temelinde, çeşitli yarışmaları kazanarak rütbe ve ödül açmanın yatmasına rağmen ilginç oyun modları da mevcut. Örneğin "çalışma modu"nu uzun süre oynarsanız ciddi şekilde kas yapabilirsiniz. Kinect Adventures'un online kısmı da oldukça eğlenceli. Özellikle River Rush'da iki kişi farklı yönlere gitmeye çalışınca doğal olarak hiçbir yere ulaşılamadığından, sürekli iletişim halinde olmak gerekiyor. Hayatınız boyunca görmediğiniz bir insanla, televizyon üzerinden bağıra çağıra iletişim kurmaya çalışmak komik ve bir o kadar da keyifli bir uğraşmış yahu.

Kinect Adventures'a genel bir bakış atmak gerekirse, oyunların herkesi tatmin edecek ve uzun süre oyalayacak yapımlar olduğunu söylemek hata olur. Hatta birkaç oyun demosunu ve Dance Central'ı gördükten sonra rahatlıkla söyleyebilirim ki, önümüzdeki yıl çıkacak oyunların yanında Kinect Adventures oldukça komik kalacak. Oyunun Kinect paketinden çıktığını düşünürsek, cihazı tanıtmak için iyi bir yol olduğunu söyleyebiliriz; ama kesinlikle cihazın yapabileceklerini anlamak için yeterli değil. Kinect, oyun dünyasında yeni bir çağ açma potansiyeline sahip ama bunun için daha odaklı ve daha kaliteli oyunlara ihtiyacı var. Bu yüzden de yapımcıların daha yenilikçi oyunlar üzerinde çalışmaları gerekiyor.



Kazandığınız hediyelerle poz vererek bunları internette paylaşabiliyorsunuz.

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** Good Science Studios → **Dağıtım:** Microsoft Game Studios → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 270 YTL – Kinect ile beraber- → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 8+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/dndUJT

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★☆☆

Hoplayıp zıplayarak maceracı olunur ama adam olunmaz.

7,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

OTURMAYA MI GELDİK GENÇLER?

DANCE CENTRAL

BANA GÖRE KINECT'İN önündeki en büyük tehlike, mevcut potansiyelini kullanarak çok uçuk şeyler yapılabilecek olmasına rağmen casual oyunlara saplanıp kalma ihtimali. Bu durumda, yapımcılar da zaten kaç takla atsalar da yaptıkları hardcore oyunun satın alınmadığını fark edip tıpkı Wii'de olduğu gibi ciddi oyun yapma işini bir kenara bırakırlar. *Kinect Adventures* bu anlattığım tehlikeye iyi bir örnek mesela. Arkadaşlarınızla birlikte bir partide ya da bir PlayStation kafede oynasanız iyi zaman geçirirsiniz ama tek başınızayken oyunu açmak aklınıza bile gelmez. Tam da *Kinect Adventures'la hayat mı geçer* diye düşünürken, bir arkadaşım sağ olsun, oynamam için Dance Central'ı yolladı bana. Karşısında geçirdiğim onca saatten sonra Dance Central bana iki şey öğretti: İlki dans etmenin en az *Guitar Hero* oyunlarındaki kadar sürükleyici olabileceği, ikincisiyse kesinlikle ama kesinlikle dans edemediğim!

Doğru duydunuz, açık açık bu oyunun *Guitar Hero* serisinden çok daha eğlenceli ve çok daha bağımlılık yapıcı olduğunu iddia ediyorum. Bir kere bütün gerçekliği öldüren o plastik aletler ve o aletleri *çalıyormuş gibi yapma* durumu yok ortada. Cihaz bütün hareketlerinizi görüyor, değerlendiriyor ve ideal bir jüri üyesi gibi notunuzu veriyor. "Gibi" yapmıyorsunuz, gerçekten dans ediyorsunuz. Hatta en kolay zorluk seviyesindeki dansları biraz olsun ezberlerseniz, en kalabalık mekânlardaki dans pistlerini bile dağıtabilirsiniz. Fazla mı iddialı geldi? Ama daha anlatacaklarım bitmedi.

Kinect Adventures kalabalık bir grupla oynandığında eğlenceli olmasına rağmen, pek çok yönden Kinect ile yapılabilecek en kötü oyun olma özelliğini de taşıyor bence. Neredeyse çocuklar için hazırlanmış gibi duran menüler, derinliği olmayan oynanış seçenekleri ve daha niceleri. Bu açıdan bakarsak, Dance Central Kinect Adventures'ın tam tersi oluyor. Zaman öldürmek için oynanan bir oyun değil kesinlikle, gerçek anlamda ilgi ve dikkat istiyor. Herhangi bir yazımda oyun menülerinden bahsedeceğim aklıma gelmezdi ama menü sistemi bile bir hoş yahu oyunun. Elinizi aşağı ve yukarı hareket



Hiç ara vermeksizin dans etmeye en fazla dört şarkı boyunca dayanabilirsiniz.

Eğitim bölümleri sayesinde, hareketleri öğrenene kadar tekrarlayabiliyorsunuz.





ettirdikçe seçenekler arasında geziyor, sola çekince de seçim yapmış oluyorsunuz. Menüde geri gitmek için de bu sefer sol eliniz devreye giriyor. İnsan ister istemez, Minority Report havasına giriyor tüm bunları yaparken. Bir de gözlük takmayı gerektirmeyen üç boyutlu televizyonlar yaygınlaştığında ne hale geleceğimizi inanın düşünmek bile istemiyorum.

Dance Central, sizden ekrandaki karakteri körü körüne takip etmenizi beklemiyor. Nasıl ki Guitar Hero'da renkleri ekranda görüp tam zamanında tuşlara basıyorsanız, burada da hareket kartlarını takip ediyorsunuz. Kart ekrana geldiğinde dans hareketinizi yapıyor ve buna göre puan alıyorsunuz. Bu sayede hem ekrandaki karakteri takip etmek daha kolay oluyor hem de neyin ne zaman geleceğini bilip kendinizi hazırlıyorsunuz. Oyunda gerçekten çok sayıda dans hareketi var ve hepsini aklınıza kazımanız imkânsız. Ne kadar iyi bir dansçı olsanız da, oyundaki her şarkıya kolay seviyeden başlamanızı tavsiye ederim. Zaten bir süre sonra dans kartlarını görmeye alıştıkça, aklınızdaki bazı taşlar yerine oturmaya başlayacak.

KALÇAYA DİKKAT

DC'ın öyle kendine özel bir öyküsü yok. Sadece zorluk seviyelerine göre setlere ayrılmış parçalar var. Setleri açtıkça farklı şarkılara geçiyorsunuz ki ilerlemenin tek ve en mantıklı yolu da bu zaten. Her şarkıya en kolay seçenekten başlıyorsunuz. Hareketler yabancı gelirse, her birini mükemmelleştirene kadar çalıştığınız "açma" modunu da seçebilirsiniz. "Açma" modundan sonra artık şarkılarda bu hareketleri birleştirerek dans etmeye hazırsınız. Aslında çok zor görünen dansların bile gerçekte ne kadar kolay olduğunu fark edince hayrete düşeceksiniz.

Guitar Hero'yu *ilginç karakter tasarımı*, Dj Hero'yuysa *ışıklar ve kalabalık* olarak tanımlarsak Dance Central'ın bu ikisinin tam ortasından bir yerde durduğunuz söyleyebiliriz. Oyunda çoğu zaman az sayıda dansçının etrafında toplanmış kalabalığın ortasında duruyorsunuz. Eğer ki iyi bir seri yakalanırsa, oyun bir anda neon ve lazerlerin hüküm sürdüğü bir gece klubüne dönüyor ve bu durum da insanı ister istemez gaza getiriyor. Her şarkıda size eşlik edecek dansçıyı seçme şansınız olsa da tüm dansçıların dans karakteristikleri aynı ve hareketleri yapma konusunda pek farkları yok. Giyim ve konuşma tarzları sayesinde insanı gaza getirmeyi çok iyi biliyorlar.

Dance Central'daki şarkı listesi de çok başarılı. Lady Gaga'dan Beastie Boys'a, Basement Jaxx'tan Kylie Minoque ve Nelly Furtado'ya kadar çok sayıda ünlü müzisyen oyuna şarkılarıyla renk katmış. Singstar Party'deki en büyük sorun buydu bence. Ricky Martin'in şarkılarını söylemek eğlenceliydi ama kimsenin bu şarkılarla dans etmek isteyeceğini düşünemiyordum. Dance Central'da böyle bir sorun kesinlikle yok. Şarkıların tamamı çok iyi ve insan izlerken bile dans etme isteğini durduramıyor.

ON KUSURLU HAREKET

Dance Central'da rahatsız olduğum üç şeyle karşılaştım; ama bunları "sorun" diye tanımlamak ne kadar doğru tartışılır. İlki danslardan bazılarının fazlaca feminen olmasıydı. Bu "feminen hal" şarkıdan şarkıya göre değişiyor ama ben tek başımayken bile kalça çevirme hareketi yapmaktan zevk almadım. Çoğu hamleye bir süre sonra alışıyor insan ama bazı hareketlere oyun boyunca bir türlü alışamadım. İkincisi, oyunda hareket algılamanın nasıl çalıştığının tam gösterilmemesi. Oyunda kendinizi ekranın 1/10'unu bile kaplamayan bir siluet olarak görüyorsunuz. Küçük bir kutuda Casper misali bir hayalet olmaktansa sahnede dans edemeyen dansçılardan biri olmak çok daha iyi olurdu.

Aslında sona bıraktığım özellik yukarıda saydıklarımın yanında çok önemsiz kalıyor, hatta adamlar bu özelliği oyuna renk katsın diye eklemişler. Bazı şarkılarda belirli bölümlerde serbest stil özelliği bulunuyor ve bu bölümlerde istediğiniz hareketi yapmakta özgür oluyorsunuz. Bu esnada çekilen resimleriniz 1-2 saniye içinde hızlı hızlı sıralanıyor karşınızda. Profesyonel bir dansçı değilseniz, serbest stil dans ederken güzel veya karizmatik durma şansınız yok. Ciddi ciddi 5-6 kişiyle test ettim ben bunu; ama ne yaparlarsa yapsınlar, hepsinin üzerinde çok komik durdu o dans hamleleri. Kendini kamera karşısında rezil bir halde gören oyuncu, doğal olarak bu noktadan sonra oyunu ciddiye almayı da kesiyor.

Dance Central kullanıcı tabanı oturmamış bir cihaza ilk çıkan oyunlardan biri olması sebebiyle, çok büyük ihtimalle adam akıllı satıp fazla yayılamayacak. Yine de bu durum oyunun son zamanlarda çıkan en yenilikçi, en başarılı ve en etkileyici oyunlardan biri olmasına engel olmuyor. Dans edemiyorsanız veya dans etmeyi bilmiyorsanız hiç düşünmeden Dance Central'ı almanızı tavsiye ederim. Dans etmesini biliyorsanız ve biraz olsun dayanıklıysanız zaten büyük ihtimalle hayatınızın oyununu buldunuz demektir. Bu kadar farklı bir oyunu kesinlikle kaçırmak istemezsiniz.

Not: Bu inceleme için bana oyununu gönderen fedakar arkadaşım Batu Bozkan'a teşekkürlerimi iletirim.

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Şu ana kadarki en iyi ritim oyunu olmasını geçtim, piyasada Kinect'i bu kadar iyi kullanan bir oyun daha yok. Dans etmeyi biraz olsun seviyorsanız, ölmeden denemeniz gereken oyunlardan biri Dance Central.

İyi dans eden oyuncular kendilerini bu dans pistinde buluyorlar.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Hareket çeşitliliği
- ✔ Dolu içerik
- ✔ Alışması kolay
- ✔ Çok keyifli
- ✖ Serbest hareket modu
- ✖ Feminen hareketler
- ✖ Gerçekten çok yoruyor





Karşısında böyle kızıl saçlı bir afet varken kim dans etmek istemez ki?

Karakter sayısı yeterli ve hepsinin farklı bir tarzı var.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Şimdiye kadar çıkan en iyi ritim oyunu. Oynamadığınız her saniye çok şey kaçırıyorsunuz.

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Ritim → **Yapım:** Harmonix Music Systems → **Dağıtım:** MTV Games → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 40$ → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 8+ → **Dahası İçin:** www.dancecentral.com





Ah nerede o güzelim Thriller klibi, nerede bu garabet "şey"

Dance Partu  > We Dance  > The Experience 

BEN OLSAM

Michael Jackson gibi her adımı olay olan bir yıldızı oraya sadece bir resim olarak koymak, büyük bir stratejik hata. Ben olsaydım ilginç ayrıntılarla dolu bu ömrü oyunun başından sonuna açılabilir içerik olarak yedirir, en azından hayranlarının gönlünü alırdım.

HER ELDİVENLİYİ "KRAL" SANMAMAK LAZIM... -MEGAEMİN™

Michael Jackson: The Experience

MERHABAA, İŞTE YİNE BEN. Hoş buluş olayını uzatmayacağım, keza yerim dar, mevzu ise önemli: Michael!

Elimizdeki dans oyununun iddiası büyük; bize Efsane'nin büyülü dünyasını yaşatacakmış. Görelim bakalım. Michael'ın sol elindeki parlak eldiven yerine biz de sağ elimize Wiimote'u alıyor ve ekranın karşısına geçip dansçıları takip etmeye çalışıyoruz. Çok iyi seçilmiş 26 şarkı boyunca bazen solo, bazen ikili, bazen de dansçıları eşliğinde dans ediyor kral. Biz de dört kişiye kadar konu komşu, eş dost, arkadaş kimi bulursak toplanıp ona katılıyoruz. Ekranın kenarlarında sıradaki hareketlerle ilgili bilgiler akıyor, ancak yakalaması ve algılaması biraz zor açıkçası. Beceremezseniz bırakıp şarkıları söyleyin, karaoke stilinde sözler akıyor ne de olsa. Ama yıldızları toplamak için hareketlere de kasmanız gerekiyor, ne kadar doğru yaparsanız o kadar bol yıldız topluyorsunuz.

Biraz Michael'ın gerçek hareketlerinden alınmış, içine bir miktar saçma sapan ergen diskotek hareketleri eklenerek dans edene (ve Michael'a) maymunluk yaptıran koreografiler oluşturulmuş. Özellikle benim gibi Michael'ın gerçek hareketlerini biliyorsanız, oynarken iyiden iyiye sinir oluyorsunuz. Her şarkının kendine has ve değiştirilemeyen bir zorluk derecesi var. Esasen Wiimote yalnızca kol hareketlerini algıladığından, oturarak bile belirli bir başarı elde etmek mümkün. Ancak her şarkıda beş yıldız elde etmek istiyorsanız ayakta durmak ve bol bol tekrar yapmak durumundasınız.

Grafikler iki boyutlu, dansçılar ve Michael rengarenk, ancak flu. Hatta Michael'ın yüzü pek seçilemiyor. Fakat sıra kıyafetlere gelince, her şey gerçeğine uygun ve çok şık. Her şarkıda birkaç kez değişen fonlar biraz daha canlı olsaymış veya kliplerle desteklenseymiş daha iyi olurmuş gibi geldi.

OLMAMIŞ UBİŞ

Peki hopladınız zıpladınız, yıldızları kazandınız da ne oldu, değil mi? Michael Jackson gibi bir efsane bile oyunu yeterince cazip hale getiremiyor. Kamera arkası, klip, performans, röportaj, kariyer anekdotları yok. Çocuk, doğa, barış sevgisi yok. Culkin yok, şempanze Bubbles yok, hiçbir şey yok. Kazandığınız yıldızlarla anca zaten en başta açık olması gereken dans okulu videolarını açabiliyorsunuz. Neyse ki bu videolar fena değil, üç Fransız aksanlı dans hocası bazı şarkıların önemli birkaç dans figürünü öğretiyor. Özellikle MJ dansı öğrenmek isteyenler için başarılı bir başlangıç denebilir. Bunun dışında oyunda kariyer, online mod veya indirilebilir içerik gibi hiçbir cezbedici unsur yok.

Yavaş şarkılar oyuna gitmemiş kesinlikle; saçma sapan hareketler uydurmuşlar. Thriller, Black Or White ve Leave Me Alone ise gayet eğlenceli tasarlanmış. Speed Demon'ın tavşan atışması ve Naomi Campbell'lı In The Closet düetleriyse pek başarılı.

ALTIN YUMURTLAYAN TAVUĞU KESTİLER

Michael hayatta olsaymış muhteşem bir oyun olabilirmiş The Experience. Ama maalesef adamın adı üzerinden para kazanma çabalarının sıradan bir örneğinden fazlası olamamış. Koskoca Ubisoft tutmuş dünyanın en başarılı dans koreografilerinden, şarkılarından, kliplerinden bu kadarını çıkarabilmiş. Just Dance'i alıp içine MJ şarkıları ve temaları koyup "geçer" nota razı olacağına 750 milyon albüm satmış, milyonlarca hayrana sahip bir ikon için muhteşem bir oyun yaparak köşeyi dönmeyi akıl etmemiş. Oyunun DS ve PSP versiyonları da pek başarılı olmadığından, artık 2011'in ilk çeyreğinde gelecek olan Kinect'li X360 ve Move'lu PS3 versiyonlarının başarılı olmasını ummaktan başka yapacak bir şey yok. Hey gidi, nerede Moonwalker nerede Experience. RIP Michael.

"AMAN DA KİMLER GELMİŞ!"

• Bad • Beat it • Billie Jean • Black or White • Dirty Diana
• Don't Stop 'Till You Get Enough • Earth Song • Ghosts
• Heal the World • In the Closet • Leave Me Alone • Money
• Remember the Time • Rock With You • Smooth Criminal
• Speed Demon • Streetwalker • Sunset Driver
• The Girl is Mine • The Way you Make Me Feel
• They Don't Care About Us • Thriller
• Wanna Be Startin' Something
• Who Is It • Will You Be There
• Workin' Day and Night



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Michael Jackson'ın kendisi ✔ Bir oyun için mümkün olan en kaliteli soundtrack :)
✖ Hikâye yok, ödül sistemi çok zayıf ✖ Sığ içerik



Oyunda Michael'ın yerine dublörünü kullandıklarına dair ciddi şüphelerim var.



SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Adının altında ezilmiş sığ bir yapım. Ne var ki Kral'ın ölüsü bile bu oyunu eğlenceli kılmaya yetmiş.

5,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Dans → **Yapım:** Ubisoft Montpellier → **Dağıtım:** Ubisoft → **Kutulu Fiyatı:** 128TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** +3
→ **Dahası İçin:** www.michaeljackson-theexperience.com





Centilmenlik dışı bir müdahale görüyoruz burada. Yine de mutlular...

EN GÜZEL YERİ

Start The Party'nin (en azından ilk oynayışınızda) sizi eğlendirecek pek çok oyunu var ama en büyük keyif yarışma bittikten sonra kameranın gizlice çektiği fotoğraflara bakmak. Oyunu oynarken ne kadar maymunlaşmışsınız, görmek oldukça eğlenceli. Diğer yandan, arkanızda somurtan kalabalığı görüp bu oyunla daha fazla uğraşmamanız gerektiğine de karar verebilirsiniz.

BİZ BURADAYIZ AMA PARTİ NEREDE? – ALİ SEZGİN

Start the Party!

SONY HER NE KADAR Move'u ciddi oyunculara kakalamaya çalışsa da benim evimde olduğu üzere, cihaz en çok ilgiyi küçük kardeşlerden, anne ve babalardan görüyor. Fakat bu sefer de, *Sports Champions*'ı bir kenara ayırarak söylüyorum, oyunlar fazla hardcore kalıyor. Kendimden örnek vereyim, ailemi de arkadaşlarımı da öyle *MAG*'miş, *Heavy Rain*'miş falan açmıyor. İşte bu noktada oluşan açığı *Start The Party* doldurmaya çalışıyor.

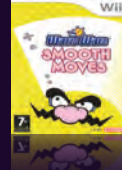
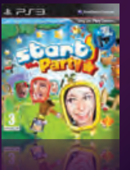
Start the Party'yi bilinçli olarak alıp almadığımı soruyorsanız, evet, gayet bilinçli bir tercihti. *Eyepet Move Edition* ve *Start the Party* arasında seçim yapmam gerekiyordu. 23 yaşında bir yetişkin olarak, hayali arkadaşımın başka hayali yaratıklarla oynamamı hoş karşılamayacağını düşündüm ve parti işine girmeye karar verdim.

Start The Party, isminin yarattığı etkinin aksine, o kadar da kötü bir oyun değil. Kendileri Gamecube ve Wii'den hatırlayacağınız *Wario Party* furyasının etkisinde ve onun gibi mini oyunlarla dolu bir paket. PlayStation Eye kamerasının aldığı görüntü ekrana yansıtılıyor ve tuttuğunuz Move kolu çeşitli objelere dönüşerek, bu mini oyunları geçmenizi sağlıyor. Bazen raket oluyor böcek avlıyorsunuz, bazen çekiç oluyor çıkan köstebeklere vuruyorsunuz. Hatta oyuncak bir kurtarma helikopteri için uzaktan kumanda olarak kullanıldığı bir bölüm bile var.

BIRAK O ÇEKİCİ!

Ben yeterince köstebek avladıktan sonra Start the Party'yi bir de oyunun asıl hedef kitlesine, yani oyundan anlamayan insanlara denetmeye karar verdim. Aile bireylerini teker teker anlatmama gerek yok ama "oldukça eğlendiler" diye genellenebilirim. Tek hayal kırıklığımız ikinci Move kolunu kullanmamıza izin vermeyip 3 kişiyi sürekli bekler konumda tutmasıydı ki izlemesi zevkli olduğundan buna da pek kızamadık. Tıpkı Wii'deki benzerleri gibi, Start The Party de insanı komik hallere sokarak eğlenceli olabilen bir oyun. Zaten kontroller dahil her şeyiyle sizi sadece eğlendirmeye odaklanmış bir oyun var karşınızda, hiçbir noktada kasılıp kalmıyorsunuz.

Start The Party'yi benzer parti oyunlarından ayıran yanı, gerçekliği çarpıtma şekli. Mesela *WarioWare*'de, sıradışı birkaç mini oyun hariç, çoğu zaman elinizde tuttuğunuz cihaz Wiimote olmaktan öteye gidemiyor. Bir Wiimote gibi tepki veriyor, Wiimote mantığıyla kullanılıyor. Bu oyundaysa olay farklı. Ekrandaki görüntü, elinizde tuttuğunuz şeyin bir fırça olduğunu söylüyorsa, onun gerçekten bir fırça olduğunu varsaymalısınız. Veya şöyle düşünün, böcek öldürürken o sineklikler nasıl tutuluyorsa ve nasıl hızlıca indiriliyorsa oyun elinize bir raket verip bunu yapmanızı istediğinde o şekilde davranmalısınız. Mini oyunları ezberlemeye başladığınız ana kadar Start The Party'yi çok keyifle oynayacaksınız ama sorun şu ki, çok az oyun seçeneği var. *WarioWare*'de insanın karşısına basit de olsa 200 küsur mini oyun çıkıyordu, buradaysa sadece 20 oyun var ve bazıları gerçekten çok kısa. Grup halinde oynarken bile aynı oyunların birden fazla seferde geldiğini görünce, Start the Party'yi tekrar açıp oynamak istemiyor insan.

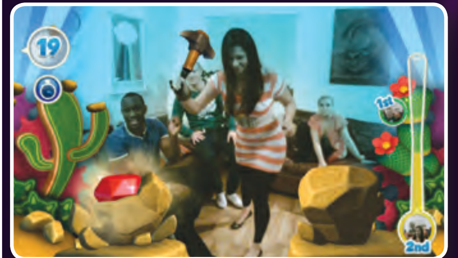
WarioWare Smooth	Moves Mario Party 8	Start The Party
		

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Oyunlar eğlenceli ✓ Move'un gerçekten objeye dönüştüğünü hissediyorsunuz ✓ Öğrenmesi kolay ✗ Oyun sayısı az ✗ Bir seferde tek kişi oynayabiliyor

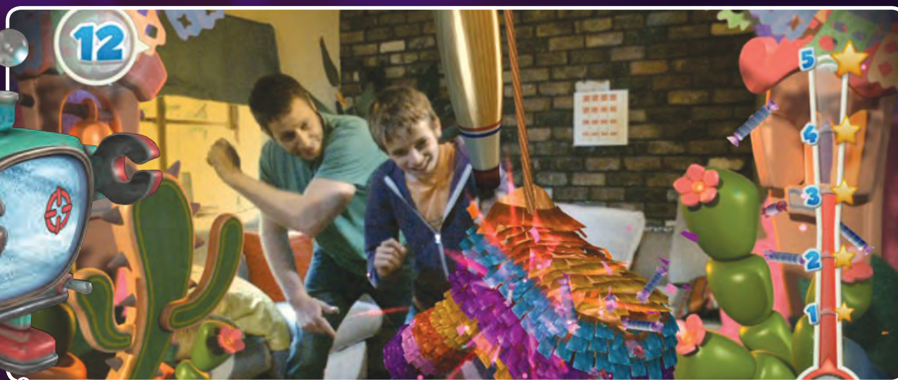
Start The Party, Move'un gerçeklik çarpıtma özelliğini başarıyla kullanan ve diğer parti oyunlarından aldığı fikri çok güzel uygulayan bir oyun. Oyun çeşitliliği biraz daha fazla olsaymış ve birden fazla oyuncu aynı anda kapışabilseymiş gerçekten yaş fark etmeksizin her partide keyifle oynanabilecek bir oyun olabilirmiş. Şimdilik sadece ayaküstü düzenlenen partiler için...





Arkada Sony'nin tuttuğu mutlu insanlara dikkat edin. Bir çeşit Benetton reklâmı gibi.

Elde Playstation Move yerine nasıl sanal bir fırçanın durduğuna dikkat edin.



Son Start The Party seansından sonra çağıracak arkadaş bulamayan Ana karakterimiz oyunu oğluyla oynamak zorunda kalıyor.

→ **Tür:** Parti oyunu → **Yapım:** Super Massive Games → **Dağıtım:** SCEE / Sony → **Kutulu Fiyatı:** 89 YTL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** -

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Tek seferliğine eğlenceli ama partiden partiye sürüklenecek bir şey sayılmaz.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

APACHE AIR ASSAULT

KANATSIZ KUŞUN ÖMRÜ, DEPOSUNDAKİ MAZOT KADARDIR -KAAN ALKIN

ADAM ÖLDÜRMENİN BİN bir türlü yolu var. İnsanoğlundaki bu yaratıcılık devam ettiği sürece de daha birçok yolunu bulacağımızdan eminim. Bu yolların bir kısmının oyunlarda da çok tuttuğu, kullanıldığı bir sır değil tabii ki ama bu şiddet hastalığı oradan oraya sıçrarken "iyi bir simülasyon oyunu denk gelse de oynasak" derken kast ettiğim "onlardan biri daha" değildi.

Çok uzatmayıp konuya girelim. Apache Air Assault bir helikopter simülasyonu. Boeing patentiyle Apache helikopterlerini görevden göreve uçurduğumuz, tozu dumana kattığımız, ya çok kolay ya da çok zor olan bir helikopter simülasyonu. Bir oyun nasıl hem çok kolay hem çok zor olabiliyor? Sadece iki zorluk derecesi koyuyorsunuz oyuna. Ya biri ya öbürü oluyor bu durumda. Açıklayayım.

KÜLÇE

Helikopterler uçaklar gibi süzülebilen, aerodinamik sahibi araçlar değiller. Salt motor gücüyle havada kalır ve bu güç kesildiğinde külçe gibi düşerler. Tepedeki pervane aracı havada tutarken kuyruk rotoru motorun oluşturduğu dönme kuvvetini dengeler. Böylece helikopter havada düz durabilir. Yine rotor ve kanatların yardımıyla helikoptere manevra yaptırılır. Uzun lafın kısası bir helikopteri uçurmak bir uçak uçurmaktan çok daha alengirli bir iştir ki oyunda "Realistic" zorluk seviyesini seçerseniz bu gerçeği birinci elden deneme fırsatı buluyorsunuz. Gerçek dünyada var olan tüm fizik kuralları bir anda oyuna dahil oluyor ve helikopterin kumandası ellerinize bırakılıveriyor. Siz de helikopteri mi uçurayım, ateş mi edeyim, saat 2 yönünden bir roket geliyor, ondan mı kaçayım gibi sorular aklınızı meşgul ederken hakkın rahmetine kavuşuveriyorsunuz.

Öyleyse belki de "Training" zorluk seviyesinde oynamalısınız? Bu durumda fizik kuralları biraz esner, helikopteriniz daha hafif, daha dengeli bir araç haline gelir. Hatta klavye fare ikilisi ölüm makinenizi kontrol etmek için yeter de artar bile. Zaten sorun da bu "artma" kısmında ortaya çıkar, oyun fazla kolaylaşır. Eğer oyunun eğlenceli diyebileceğimiz bir yanı varsa, kendileri oyunun gerçekçi zorluk seviyesinde oynadıkça ortaya çıkıyor. Zira öyle çok ağır it dalaşları falan olmadığı için, kolay yolu seçmek kısa sürede sıkılmak anlamına geliyor. Oyunu anlamlı yapan, helikopteri uçurma hissi ki bu da sadece bir modda var.

Apache'lerimizde kullanabileceğimiz farklı türde silahlarımız var. Havadan yere, havadan havaya, güdümlü ve güdümsüz misiller, 30mm bir top çarpışmalarımızda emrimize amade. Güdümlü füze-

BEN OLSAM

Apache'yi proje olarak benim önüme koysalar, hem simülasyon hem arcade havasında bir oyun yapmak yerine bunlardan birine yoğunlaşır ve daha fazla içerik üretirdim. Gerçekten helikopteri adam gibi uçurmayı öğrendikten sonra yapacak neredeyse hiçbir şey yok oyunda.



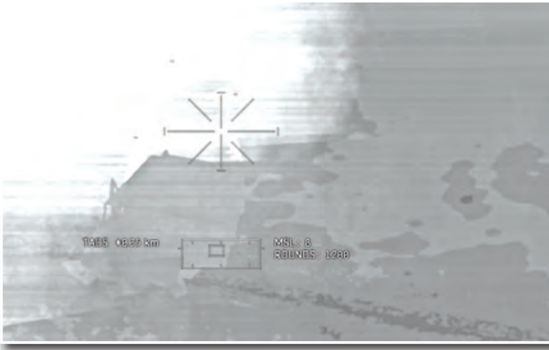
Kokpit kamerasından oynamak bir hayli güç olabiliyor. Yaptığınız açıdan dolayı hava hedeflerini pek çok kez göremiyorsunuz.

Her hedefe uygun silahı seçmek önemli. Operasyonların maliyetlerinin milyon doları geçtiğini görünce bol keseden sallamaya başladım roketleri hoş.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Simülasyon ve arcade bir arada ✖ İçerik az
✖ Kısa soluklu ✖ Online becerileri zayıf



Infared kameradan bakıp 30mm'nin tetiğine bastıkça midem kalktı. Sivilleri tarayan Amerikan askerinin aksine.

Tek tabanca ortamlara dalmanın zevki apayrı. Kuyruk rotoru ya da motorlardan biri hasar alınca rakibiniz de zevk almaya başlıyor bu işten.

HELİKOPTER SÜMÜLASYONUYLA İŞİM OLMAZ

...ama düzgün film varsa izlerim. Böyle dediğinizi varsayarsak 1983 yapımı Blue Thunder tek tavsiyem olacaktır. Bir helikopterin etrafında hikâye çevirmek, hele ki savaş ortamının dışında, zor olacağından pek fazla film yok konuyla ilgili. 1984 Oscar'larında en iyi film dalında aday gösterilen, yine aynı yıl Saturn'de en iyi yardımcı aktris (Candy Clark) ve en iyi aktör (Roy Scheider R.I.P.) dallarında ödül alan Blue Thunder, deneysel bir helikopter, pilotu ve LA semalarında ortaya çıkan bu yeni güç odağı üstünde oynanan kirli oyunları anlatıyor. Teknoloji, aksiyon, konu, rol yapabilen aktör ve aktrislerin yer aldığı filmi tekrar izleyince, günümüz Hollywood yapımlarının neden eskisinden kat be kat boş geldiğini de bir daha anlıyor insan.



lere sahip iki helikopterin karşı karşıya kalması pek eğlenceli bir durum değil açıkçası. Misilleriniz sınırlı olduğundan telsizdeki ses ve ekranda beliren mesajlar size bunları bol keseden kullanmamanızı, farklı hedefler için doğru silahı seçmenizi öğütleyip duruyor. Küçük hedefler içinse helikopterin alt kısmında yer alan 30mm topu kullanabiliyorsunuz ki onun da cephanesi sınırlı. Küçük hedeften kastım, hafif zırhlı araçlar, standart araçlar ve piyadeler. Sizi bilmem ama ben 30mm bir topun bir insana ne yapabileceğini Wikileaks videolarında gördükten sonra bu kameraya her geçişimde bir garip oldum. Aşağıda insancıklar beyaz beyaz görünüyor ekranda, sen de bir düğmeye basıyorsun. Ortaya çıkan manzaranın grafiği burnunun dibinde belirmediğinden, için rahat devam ediyorsun yoluna. İşte bu son kısmı ben pek beceremedim.

DIŞI SENİ VURUR, İÇİ BENİ

Roketlerinizi tükettiğinizde ya da yer hedeflerinin fazlaca olduğu noktalarda helikopteriniz düşmanın üstünde asılı dururken siz bol bol bu kameraya geçip ölüm kusacaksınız. Eğer co-op oynamaya kalkarsanız, helikopteri sabit tutan yapay zekânın yerine bir arkadaşınız geçiyor. Biriniz helikopteri uçuruyor, diğeriniz de aynı siyah beyaz kızılötesi kameradan silahları kontrol ediyor. "Takım oyununu gazlıyor" diyor insan ilk bakışta. Lakin sinir etmekten fazlasını yapmıyor. İki oyuncu iki farklı helikopterle göreve çıkabiliyor olsa daha güzel olurdu. Hoş, online oynamaya karar verirseniz bunu yapabiliyor, co-op görevlere çıkabiliyorsunuz. Ancak yaşayacağınız eğlence, oyunun görevleriyle sınırlı. Güzel Türkçemiz buna "kıt" diyor.

OLMADI BOEING

Tek kişilik senaryo boyunca karşılaşacağınız görev tipleri çok kalabalık değil. Bir hedefe saldırı, koruma, savunma gibi görevlerin biri ya da aynı anda birkaçı tek bir bölümde karşınıza çıkabiliyor. Oyunun bir de ağır aksak hikâyesi var ama çok ilgimi çekemedi. Bölüm başlarında kısa videolarla verilen hikâye oraya buraya saldırmak için bahane yaratmaktan ileriye gitmiyor. Hikâye, görevler, simülasyon öğeleri, çarpışmalar bir yana, benim asıl ödülüm arada bir denk geldiğim güzel gün batımı ve dağ manzaraları oldu. Maalesef oyunun genel grafik yapısı *H.A.W.X.*'a dahi yanaşamıyordu. Üstünden hızla uçup gittiğim ormanlar, ovalar genellikle bomboş, detaydan yoksun ve sıkıcı. Ormanlık bölgelerde çarpışıyorsak, roketi yiyen ağaçların devrilmesi, parçalanması gibi ufak tefek aksiyonlara rastlıyoruz ama gerçekçilikten ve heyecandan uzak şeyler.

Görsel olarak orta sınıf, atmosfer ve aksiyon olarak zayıf buldum Apache'yi. Oyunun tek iyi yanı sıkı simülasyon oyuncularını memnun edecek Realistic zorluk seviyesi. Eğer oynamaktan çok öğrenmek hoşunuza gidiyor ve kendinizi bir pilot olarak eğitmekten haz alıyorsanız Apache Air Assault bu öğrenme süresi boyunca sizi mutlu edebilir. "Tamamdır, süper uçuyorum artık" dediğiniz noktadaysa oyunda yapacak pek bir şey bulamayacağınız garanti.

Controls

Main Controls
Apache Weapons
AI Gunner
Manual Gun Views
Views
Satellite View

Apache Weapons

against protected vehicles, the Hydra is also effective against armored units.

The FIM-92 Stinger is an infra-red heatseeking missile and is particularly effective against enemy aircraft. To use the Stinger missile, cycle through your weapons until ATA is displayed on the HUD. Choose a nearby air target. If you have a valid lock, the selected target will appear on the HUD surrounded by a series of concentric circles. Once you have a valid lock, launch the Stinger. Because Stinger missiles are heatseeking, they can be evaded through the use of flares so to increase the chances of a successful attack, you should launch the missile when you are in close proximity to the enemy.

The Apache is equipped with a 30mm turret gun mounted to the underside of the helicopter. The 30mm cannon is capable of firing up to 625 rounds per minute of high explosive ammunition. In the Apache, the 30mm cannon targeting reticule can be slaved to the pilot's helmet meaning that wherever he looks in the environment, the cannon will automatically turn to target. The 30mm cannon is most effective against infantry or lightly armored vehicles from a distance of less than 2 kilometers. In close range of less than 300 meters, the 30mm cannon is also effective against armored units.

Back



Bir nevi ansiklopedi hazırlayıp koymuşlar oyuna. Apache'ler hakkında bolca bilgi alabilirsiniz, oyunda ihtiyacınız olacak.

→ **Tür:** Simülasyon → **Yapım:** Gaijin Entertainment → **Dağıtım:** Activision / Aral İthalat → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.apache-game.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Tepelerden ölüm yağdırmak için yapılmış bir aracı kullanmayı öğrenmek, öğrendiğinizde de yapacak bir şey bulamamak için dört dörtlük.

6,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

VANQUISH™

ZAMAN YAVAŞLAMIŞ VE ETRAF UĞULDAMAYA BAŞLAMIŞSA KOŞMA ZAMANI GELMİŞ DEMEKTİR -FURKAN FARUK AKINCI

OYUNLARI İNCELEMEYE ALIRKEN kriterlerimizin neler olması gerektiğini sorgular hale geldik son zamanlarda. Özellikle farklı türlerin zaman içinde kaynaşmasıyla birlikte, neyin daha önemli olduğu sorusunun cevabı değişmeye başladı. Grafik, ses, hikâye, karakter işlenişi, oyun içi metinler, bütünlük ve eğlence gibi özelliklerin yanında yıllar içinde farklılık göstermeye başlayan kontrol sistemleri, farklı oyunlarda farklı önem koşulları yaratıyor. Ama yanlış anlamayın, türlerin iç içe geçtiği karmaşık ve zor ilerleyen oyunlardan birini anlatmak için yazmıyorum bu girişi. Aksine, Vanquish ilk bakışta gayet vasat bir aksiyon oyunu. Ne yalan söyleyeyim, gamepad'i elime alana kadar da tersini düşünmedim hiç. *Gears of War*'un ardından patlayan "siper al, ilerle" temalı aksiyon oyunlarının yarattığı rüzgârdan nemalanmaya çalışan tüketmelik oyunlarından birini daha oynayacağımı düşünüyordum.



İşte uçuk haritalardan bir tanesi. Tersiniz düzünüz bir oluyor.

Ancak işin içinde Shinji Mikami gibi bir efsane vardı. Bu adam öyle her şeyi taklit etmez, yapamayacağı bir şey olduğunu düşündüğü zaman gözünü kırpmadan projeyi iptal eder. *Resident Evil* serisini yaratmış olmasına rağmen, bu markayla işinin bittiğini anladığı an ardına bakmadan çekip giden o değil mi? Öyleyse biraz daha yakından bakmalıyım Vanquish'e. Belki de bunca oyun kalabalığının arasında fark edilmeyi bekleyen bir mücevherdir bu oyun.

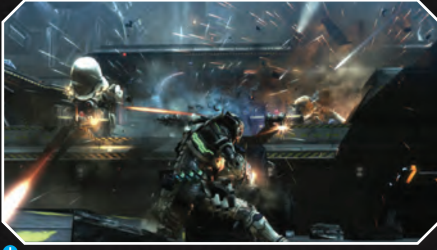
BAYILIRIM BELAYA

Hadi bu kez tersten gidelim ve "kötü"den başlayalım. Belli ki senaristler oturup "ciddi" bir oyun yaratmak için kasmışlar. Ama tüm bu çabaya rağmen, oyundaki diyaloglar yüzünden ortaya çok da ciddiye alınmaması gereken bir yapım çıkmış. Elbette ekranda gördüğümüz tüm karmaşanın, patlamaların ve yağan kurşunların mantıklı bir nedene dayandırılması lazım. Ama Vanquish'teki diyaloglar o kadar abartılı olmuş ki, oyun ciddi olmaya çalışırken teatral hale gelmiş. Peki diyaloglardaki bu abartılı hali kafamıza takmalı mıyız? Tüm hikâyeyi berbat diyaloglarla izlediğimizi düşünecek olursak, evet takmalıyız. Harika dinamiklere sahip bu oyunda, yaptığı şeye inanan aktörlerin sesini "duymak" isterdiniz emin olun. Sanki yapımcılar, seslendirme sanatçılarını mikrofon başına zorla oturtmuşlar gibi. Oyunun bir diğer eksisi de multiplayer modunun olmaması. Tüm bu şartlar altında, bu multiplayer yoksunu oyunu oynamak için sağlam bir hikâye beklentisine giriyorsunuz değil mi? Girmeyin. "Eee, multi yok, seslendirme yok, hikâye yok, ne var lan, ne var?!" diye sorabilirsiniz ve isabet buyurmuş olursunuz.

> **BEN OLSAM!**
>
> Kesinlikle oturup senaryoyu bir kez daha düşünürdüm. Nasıl ki bunca aksiyon oyununun arasından sıyrılacak kadar iyi dinamikler kurgulamayı başardınız, artık karşımızda bir yığın şeklinde duran bilimkurgu öykülerinin içinden sıyrılmayı da başarabilirdiniz. Ah, hele ki o seslendirme ve diyaloglar yok mu, kesinlikle anlatılmaz yaşanır. Yani bir film olsaydı Vanquish, "B" kategorisine kafadan giriş yapardı. Belki Japonca seslendirme daha iyi olabilir ama bu senaryo akışıyla hayatta kurtarmaz.

Bütün eksilerine rağmen, Vanquish'in çok sağlam bir aksiyon oyunu olduğunu söyleyebilirim. Zira Vanquish, oyun kalabalığı içinde rahatlıkla kaybolabilecek bir yapım. Her ay elimize bir ton aksiyon oyunu düşüyor ve bizim de bunların arasından oynamaya değer olanları çekip çıkarmamız gerek.

Bir kere oyun, piyasadaki rakiplerinin çok çok üzerinde bir kaliteyle kurgulanmış çatışma dinamiklerine sahip. Vanquish'deki çatışma



Böyle bir karmaşanın ortasında kalsanız dahi kontrolü kaybetmiyorsunuz.

Bir yerden sonra, bu kadar ateşin nereden açıldığını kestiremeyip siperlere sığınmayı tercih ediyorsunuz.

ortamının Gears'dan hiçbir eksiği yok, o derece. Ortam ne kadar karışırsa karışsın -ki karışıyor-, kontrolün hep sizde olduğunu biliyorsunuz. Oyunun kontrolleri gayet hassas ve ritmi de tüm o bilindik *aksiyon oyunu dinamiklerini* kırıyor. Hani "kabaca oyunu tanımla" derseniz, en yakın sıfat olarak "akıcı" kelimesini kullanabilirim sanırım.

BİZ BİLİYORUZ DA MI OYNUYORUZ?

Ben burada ne kadar anlatsam da, gamepad'i elinize alıp ekrandaki karakteri hissetmeden anlayamayacağınız bir durum da var ortada. Oyundaki karakteriniz analog çubukla yaptığınız hareketlere maksimum derecede tepki veriyor. Sağa sola döndüğünüz zaman, sırtınıza geçirdiğiniz zırhın ağırlığını ve koşmaya başladığınızda, karakterin her adımında ayaklarının yere bastığını hissediyorsunuz. Siper aldığınızda omzunuzu bir yere dayadığınızı hissediyor, kıçınızın açıkta kalmadığını biliyorsunuz. Böylece oyunun zaten net olan çizgileri daha da belirgin hale geliyor. Vanquish'i oynarken yaşayacağınız hissiyat aşağı yukarı bu şekilde.

Kahramanımız Robert Burns'ün kullandığı zırha Augmented Reaction Suit (ARS) adı veriliyor. Gayet işlevsel olan bu zırhın kollarının ve bacaklarının arka kısmında Robert'ın geçici olarak hızlanmasını sağlayan bir çift itici motor bulunuyor. Özellikle savaş alanında işler karıştığında, kaçmak ya da devasa robotların bacaklarının arasından sıyrılmak için bu motoru kullanabilirsiniz. Hani yazının hemen başında "gamepad'i elime almadan önce oyuna şüpheyle yaklaştım" demiştim ya; bu ARS olayını çözdükten sonra Vanquish aklımda bambaşka bir yere oturdu. Hatta durun, en iyisi bir örnek vereyim… Oyunun bazı yerlerinde büyük meydan savaşlarına giriyorsunuz. Bu savaşlardan birinde etrafta tonla düşman askeri ve birkaç tane de Mech benzeri robot vardı. Feci bir kaos ortamı hakim ortamda, yol bulmak mümkün değil. "Ateş et-siper al" dizgisinde ilerlerken AR modunu keşfettim. Beş düşman askerini birkaç saniye içinde tamamen farklı siper noktalarından indirdikten sonra, Mechlerden birini kullanan askeri de indirdim ve bir anda kendimi Mech'in sırtında buldum. Varın ortamdaki aksiyonun boyutunu siz düşünün. Tüm bu karmaşaya rağmen kontrolün hep bende olduğunu hissettim. Oyun boyunca karşınıza çıkan her türlü koşulda, ne yaptığınızı ve neden yaptığınızı bilir halde ilerliyorsunuz.

"Oyunun temposu" demiştik az önce, şimdi biraz bu cümlenin altını dolduralım. Vanquish, oyun sırasında resmen arkanızdan ittiriyor sizi. Hem harita tasarımları hem de düşman yoğunluğu sayesinde sürekli olarak diken üzerinde kaldığınızı hissediyorsunuz. Oyundaki her bölüm speed run gibi işliyor, bir an bile boş durmak yok. Tabii buna yıkılan bir köprünün üzerinde zırhlı düşmanlarla kapışmak ya da çekim bölgesi sürekli değişen bir çemberin içinde hayatta kalmaya çalışmak gibi uçuk görevler de dahil. Vanquish sizi her anında nefes nefese bırakıyor. Elbette bunda düşmanların yapay zekâsının iyi çalışıyor olmasının da etkisi var. Bu "zeki" arkadaşları anlatmak için de şöyle bir örnek vereyim: Oyunun bir bölümünde yoğun düşman ateşi altında bir sipere çakılı kaldım, kafamı kaldırmama dahi izin vermiyorlardı. Derken yardımıma bizim birlikten iki asker yetişti. Bir anda düşman siperlerini terk edip, organize bir şekilde yeni gelen askerlere göre konumlanmaya çalıştıklarını gördüm. Ve hayır, bu bir script değil, tamamen yapay zekânın verdiği bir karardı. Gerçekten müthiş olmuş.

SİLAHIN KENDİNİ BİLENİNDEN KORKACAKSIN

Oyunun silah sisteminden de bahsetmek gerek. Robert, BLADE adı verilen bir silah sistemine sahip. Bu sayede, etrafta rastladığınız silahları kopyalayabiliyorsunuz. Diyelim ki elinizde tam otomatik bir makineli var, biraz ilerideyse bir pompalı gördünüz. BLADE sayesinde silahı taratıp kendi silahınızın pompalıya dönüşmesini sağlayabiliyorsunuz. Yani resmen oyunun hızını kesmemek için değiştirilebilen silah yapmışlar. Inventory yok, hatta silah değiştirmek bile yok. Bırakın durup bir şeylerle uğraşmayı, savaş alanından bile ayrılmadan olup bitiyor her şey. Üstelik BLADE, aynı anda üç silahın tasarımını hafızasında saklı tutabiliyor.

Muhteşem boss savaşları, farklı ve eğlenceli görevler, büyüleyici haritalar, bağımlılık yapan oynanış şeması ve harika grafikler bu oyunun sunduğu eğlencenin sadece bir kısmı. Buna karşılık çok kötü bir senaryo ve seslendirme de karşımıza çıkanlar arasında. Ama olsun, o kadar kusur kadı kızında da olur. Vanquish kesinlikle sıradan ve vasat bir aksiyon oyunu değil. Aksine, eğlencenin ve adrenalinin en saf halini bulabileceğiniz son derece özenli bir yapım. Sakın ola Vanquish'in bu aksiyon oyunu çöplüğünde yitip gitmesine izin vermeyin. Alın ve keşfedin. Kısacık senaryosunu bitirdikten sonra, dönüp tekrar oynamak isteyeceksiniz.



Oyun boyunca yapmayı en çok sevdiğim şey: Power slide atarak mermi kusmak.

Sahne güzel ama sesler çok cılız kalmış maalesef.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Olabilecek en iyi şekilde kurgulanmış çatışma mekanikleri
- ✔ Tepkilerinize duyarlı kontroller
- ✔ Keskin ve tertemiz grafikler
- ✔ Hızlı ve akıcı aksiyon
- ✖ Berbat senaryo ve seslendirme



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Platinum Games → **Dağıtım:** SEGA/Aral → **Sistem:** PS3, Xbox 360 → **Kutulu Fiyatı:** 159 TL
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** www.sega.com/vanquish/

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Yeni çıkan aksiyon oyunlarını değerlendirirken, artık kriterim Vanquish olacak.

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



MUZLAR ÇALINDI YİNE... -EMRE İNAL

Donkey Kong Country Returns

SİZİ BİLMEM AMA bugüne kadar benim en zor ısındığım Nintendo karakteri sanırım Donkey Kong oldu (bir de Tingle var ama ona hâlâ ısınamadığım için bu listeye bile giremedi kendisi). Aslında bir alıp veremediğim yoktu Donkey Kong'la, ama oynadığım oyunun ana karakterinin izbandut gibi bir goril olması fikrini bir türlü benimseyemiyordum… Bunun nedeni belki de ona ismini yaptığı oyunların döneminde değil de, çok sonraları rastlamış olmamdı.

"İsim yaptığı oyunlar" derken SNES platformunda çıkan *Donkey Kong Country* serisinden bahsediyordum. Genelde Nintendo'nun her karakteri, diğerlerinden farklı türde bir oyunun ana karakteridir ama Donkey Kong bu hareketiyle Mario'nun yoluna çıkmıştı. Tabii bizim muslukçu asla kaptırmadı tahtını, hızlı ve akıcı platformlar Mario'nun işiydi. DK serisinin platform oyunları bu yüzden biraz daha ağırbaşlı, biraz daha etrafla etkileşime odaklanan oyunlar oldu. Bölümü didik didik ederek muzları toplamak, düşmanları ezmek, fıçılardan iplerden atlayıp zıplamak oldu hep maymunlarımızın işi. Bu seriden üç oyun çıktı ve SNES'le birlikte DKC'ye de elveda dendi. Ta ki yıl 2010 olup Nintendo'dan birileri seriyi yeniden hayatımıza sokmaya karar verene kadar.

DKC Returns'ün tek kişilik versiyonunda seriye ismini veren Donkey Kong'u kontrol ediyor ve zaman zaman Diddy Kong'un bize eşlik etmesini sağlıyoruz. Halbuki benim favorim Diddy, onunla oynayamıyor muyum diyorsanız (benim gibi), maalesef cevabım hayır sizlere. Yalnızca 2 kişi birlikte oynadığı zaman Diddy oynanabilir oluyor; tabii hâlâ birinizin Donkey'i kontrol etmesi şartıyla. DK serisi içinde aslında bugüne kadar Donkey ve Diddy dışında birçok karakter yaratıldı ama neredeyse hiçbirisine yer vermemiş Retro bu oyunda (belki de seriyi hiç bilmeyen oyunculara en baştan tanıtmak istediler). Hatta en azılı düşmanlarımız olan Gremlingler bile ortada yok. Bu seferki düşmanlarımız Tiki Tak kabilesi adı verilen ve tiki maskelerinden oluşan bir ırk. O kadar kötü ki bunlar, tüm ada hayvanlarını hipnotize edip bizim ikilinin tüm muzlarını çalıyorlar!!1! Bizim goril de yerinde durur mu, hemen koşturuyor peşinden.

DKC Returns'de her bölümün amacı da tahmin ettiğiniz gibi, tüm engelleri aşıp, hoplaya zıplaya, muz toplaya toplaya bölüm sonuna ulaşmak. Bölüm boyunca toplayacağınız muzlar, özel muz paraları, KONG harfleri ve puzzle parçaları gibi serinin eski oyunlarından hatırlayabileceğimiz bütün özellikler birebir duruyor. Oyun başlarda bütün her şeyi önümüze dizdiği için çok basit olduğu izlenimi uyandırıyor ama siz hele oyunun başında birkaç saat geçirin... Sonra bir daha konuşalım bunu.

Yazı boyunca eski seriyi çok andım farkındayım – ama şartlar beni buna zorladı! DKC:R bana göre güzel bir platform oyununda yer alması gereken her şeye sahip, ama yıllar öncesinin Donkey Kong Country'si üzerine gerçekten hiçbir şey eklenmemiş olması çok ciddi bir sorun. Tamam, eskiyi anmak güzel bir şey, nostalji yaşatmak falan; ama madem grafikleri bu kadar yeniliyor ve 2.5 boyutlu hale getiriyorsun; bari elin değmişken yeni bir şeyler de katsaydın oyuna, eh be Retro... Ama yine de eski seri tümüyle bir hit olduğu için, günümüz şartlarına uyarlanmış bir hit oluyor Returns de.

New Super Mario Bros Wii		Donkey Kong Country Returns		(Yok)



BEN OLSAM...

Ben Nintendo'nun yerinde olsam böyle eski isimlerimi tamamen DS'te diriltir, Wii için yeni bir şeyler üretirdim. Eski oyunların yapıları çok güzeldi tamam ama TV karşısına geçince insan daha komplike oyunlar arıyor günümüzde yahu.

EŞEK GORİL DERKEN?

Benim uzun zamandır merak ettiğim bir olaydı, küçükken çok kafama takılırdı. Eğer Donkey Kong bir gorilse, ismindeki Eşek nedir? İngilizce öğrenmeye çalıştığım çocukluk yıllarında niye benim kafamı bu kadar karıştırmıştın ey Nintendo? 2 farklı rivayete ulaştım araştırmalarım sonucu.

Bunlardan bir tanesi diyor ki; oyuna aptal, inatçı maymun demek isteyen Shigeru Miyamoto, sözlükten bu sözcüklerin karşılığına bakarak "donkey" sözcüğüne ulaşmış. Bu isim karakterle özleşince ayıramamışlar artık birbirinden, iş işten geçmiş.

Diğeri ise oyunun asıl isminin Monkey Kong olacağı, ancak bir iletişim hatası yüzünden (telgraf ya da telefon olabilir) M yerine D olarak oyunun isminin basılması üzerine. Evet, biraz fazla şehir efsanesi tadında bir varsayım bu, ben de fark ettim.



Geçtiğimiz yollarda taş üstünde taş bırakmıyoruz vallahi.



Muzlar derken 4-5 tanesini kastettiğimi sanmıyordunuz umarım.

SÜPER GORİL

Daha önce Super Mario Galaxy 2 ve New Super Mario Bros Wii'de rastladığımız rehber sistemi bu oyunda da Süper Goril olarak yer alıyor. Bu sistem eğer oyunun herhangi bir bölümünde takıldıysanız, karakterin kontrolünün otomatiğe geçip sizin yerinize bölümü oynaması üzerineydi hatırlarsanız. NSMBW'ye benzer bir şekilde, sistemin aktive olması için aynı bölümde 8 kere hak kaybetmeniz gerekiyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Eski müzikler yenilenerek kullanılmış ✔ Akıcı ve berrak grafikler
✖ İçerikte hiçbir yenilik yok ✖ Zoraki Wii remote'un hareket algılayıcı kullanımı ✖ Serinin karakterleri kullanılmamış

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Hızlı ve çevik değil, ortalığı yıka döke ilerlediğiniz bir platform oyunu istiyorsanız gorillerimize eşlik edebilirsiniz.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Retro Studios / Nintendo → **Dağıtım:** Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 120 TL → **Yaş Sınırı:** 3+
→ **Dahası İçin:** http://donkeykong.nintendo.com

PS3



BEN OLSAM

Sebebini asla anlayamayacağım ama ille de böyle bir oyun yapmak zorunda olsaydım, ben Kung Fu Rider'a adam gibi araçlar ekler, daha fazla düşman çeşidi koyar, seviye ve başarı sistemleriyle oyunun cazibesini arttırırdım. Başka işe girerdim sonra da.

OFİS SANDALYENİZ PEK ÇOK İŞE YARAYABİLİR AMA BUNA ASLA! -VOLKAN TURAN

NELER HAYAL ETMİŞTİM... İlk Move oyunum unutulmaz ve özel olacaktı... Ama sanırım koyun sürüsü içinden köpeği seçmişim (ya da Serpil kurban olarak beni seçmiş, bilemiyorum!) ve hatta ayvayı bir güzel yemişim. Şimdi gelecekte bir gün, olur da torunum bana "dede dede, PS Move ile oynadığın ilk oyun hangisiydi ehe" diye sorarsa kalkıp ona "Kung Fu Rider'dı evladım, şimdi camdan aşağı atlayabilir miyim?" mi diyeceğim? Kimse dedeleri düşünmüyor mu bu gezegende? Dedeler? Dede…

ALIŞVERİŞ SEPETİ OLAYDI BARİ!

Japonlar iyidir, güzeldir, severiz ve sayarız ama bazen gerçekten de oyun konusunda beni benden alabiliyorlar. Her konuda yaratıcı olmak zorundaymış gibi kasıp duran Sony Japonya, bu sefer görülüyor ki baltasını fena halde taşa vurmuş. Burada balta ile Move arasında bir bağ var mı derseniz, yok derim ama ortada bir yanlış anlaşılma olduğu gerçek. Japonya sınırlarında, bir "aile eğlencesi" sayılabilecek bu oyunun dünyanın geri kalanı için aynı şeyi ifade ettiğini sanmıyorum. Kung Fu Rider'ın Japonya dışında hiçbir yerde satışa çıkmaması gerekiyordu.

Şöyle düşünün, gizli dedektif Toby, seksi sekreteriyle birlikte sokaklarda görevini icra eder ama şehir mafyası hep arkasındadır. Toby de ne yapar? Aracını kullanarak, şehrin dar sokaklarında amansız bir kovalamaca yaşar. Bu cümledeki *amansız* ve *araç* kelimelerini dalga geçmek için söylediğimi belirtmek isterim sayın okuyucu, çünkü aracınız bir ofis sandalyesinden öte değil. İlerleyen bölümlerde oyuncak dört teker bisiklet veya bir balık bavulu olabiliyor ama değişen bir şey yok, o hâlâ bir sandalye.

Elbette bu araçlar oldukça yavaş gidiyor ve Move'u sürekli kırbaç gibi sallayıp itekleyerek yollarda ilerlemeye çalışıyorsunuz. Oyuna *Kung Fu* ekini katan kısımsa, fırr fırr diye giderken zıplayabiliyor, tekme atabiliyor hatta leylek vuruşu yapabiliyor olmanız! Ya ben bunca sene Kung Fu'yu yanlış anlamışım ya da bu oyunda bir gariplik var! Yok yok, ben yanlış biliyor olsam bile bu oyunda bir gariplik olduğu kesin. Çünkü oyun bir anda *Crazy Taxi*'ye ya da *Jet Set Radio*'ya dönüşebiliyor. Merdiven ya da kaldırım kenarlarında kaykay misali kullanabildiğiniz gibi, araçların üzerinden, levhaların altından eğilerek de ilerleyebiliyorsunuz sandalyenizle! Tüm bunları yaparken tek amacınız var; zaman bitmeden, çok dayak yemeden final noktasına ulaşmak. Eğer yüksek puan yapma derdindeyseniz etraftaki paraları, ikonları filan toplamalı ve yan yolları da keşfetmelisiniz.

BURADA NELER OLDUĞUNU BİRİ BANA ANLATSIN

Bir kaykay, bisiklet ya da go-kart aracı kullanmak yerine ofis sandalyesi gibi bir araçla ilerlemek kabul edelim çok yaratıcı ama her bölümün yaklaşık olarak üç dakika sürmesi, çok az yeni bölümün olması ve oyunun bu bölümleri tekrar tekrar, zorlaştırarak bize oynatması sabrınızı son damlasına kadar tüketen bir şey!

Hayır şimdi Kung Fu Rider'ı mantıklı bir oyunmuş gibi karşıma alıp eleştirmek de istemiyorum ama bölüm tasarımlarını tekrar tekrar kullanmak Sony'ye hiç yakışmıyor gerçekten. Daha yorucu, daha zor bir oyun istiyor olsam Kung Fu Rider'la ne işim olur yahu? Move ile oyuncuyu deli gibi eğlendiriyor desek, maalesef o da yok çünkü kontroller hem işlevsiz hem de Move ile kalibrasyonda sık sık sorun çıkıyor, tepki süresi uzuyor. Bir saniye gecikmeli zıpladığınızda da

Tony Hawk: Shred > Pain > Kung Fu Rider



maalesef her köşe başında duvara kafayı gömüyorsunuz veya bir mafya elemanı sopayı alnınızın ortasına koyuveriyor. Belki de oyunda eğleneceğiniz yegâne yer de burada karşınıza çıkıyor. Bu tip darbe anlarında karakteriniz yere kapaklanırken, EyeToy sayesinde fotoğrafınız çekiliyor ve bölüm sonunda sabıkalıymışsınız gibi gösteriliyor! İstisnasız her fotoğrafta kaşlarımın çatık olması Sony'ye bir şey anlatıyordur artık (gözlerime bak Sony Japonya!).

JAPONYA SEYAHATİMİ ERTELİYORUM

Kung Fu Rider oldukça kısa süreli ve bol pürüzlü bir eğlence sunuyor. Yani Move'u test etmek için fena bir seçim değil ama bir oyun olarak asla yeterli ve gerekli değil. Ne bir konu, ne bir online platformu, ne ödül sistemi, ne sizi kamçılayacak seviye ve güçlendirme sistemi ne de ekstra öğeler... Sadece siz çarpıyorsunuz, siz gülüyorsunuz.





Her çıkılan yokuşun bir de inişiaieeeeEEEEE!

Nasıl da Chun-Li'ye benziyor değil mi? Onun oturgaçlısı daha çok...

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Sony Japan → **Dağıtım:** - → **Kutulu Fiyat:** - → **Yaş Sınırı:** 10+ → **Dahası için:** http://bit.ly/hJ5mCm

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Hong Kong şehrini değişik bir şekilde arşınlamak! ✖ Kısa ömürlü ✖ Kontrol problemleri var ✖ Kendini tekrar ediyor

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★☆☆☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Eminiz ki bu oyundan daha eğlenceli oyunlar bulabilirsiniz. Hatta birkaç Flash oyun oynasanız, daha iyi olur, kolunuz ağrımaz en azından!

4,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PS3



BEN OLSAM

Bu hareket algılma ve dans etme ikilisini birleştirmekte fazlasıyla potansiyel var aslında. Guitar Hero benzeri bir sisteme dayalı, planlı ve düzenli bir dans oyunu Singstar Dance'e göre çok daha iş yapardı büyük ihtimalle. Her şarkıya farklı hareketler yerine, oyuncunun ezberleyip ustalaşabileceği dans hamleleri olsa, oyun bizden bir dansçıyı taklit ederek kendimizi deli gibi hissettirmek yerine, o hareketleri gösterip sonra yapmamızı istese olurmuş aslında.

KURTLAR DANSTAN ANLAMIYOR -ALİ SEZGİN

SingStar Dance

PLAYSTATION MOVE OYUNLARI birbiri ardına gelmeye devam ederken, posta kutuma düşen bir PS3 oyunu beni can evimden vurmayı başardı. Parti olduğunda evden eve taşınan alkolik gençlere kendini rezil etme imkânı sunan SingStar serisi karaoke sisteminin üzerine bir de Playstation Move ile dans etme imkânı koymuş ki canıma minnet. Hazır yılbaşı partileri de yaklaşmışken, tam da oyunu olmuş değil mi ama? Olmamış mı? Siz nereden biliyorsunuz yahu?

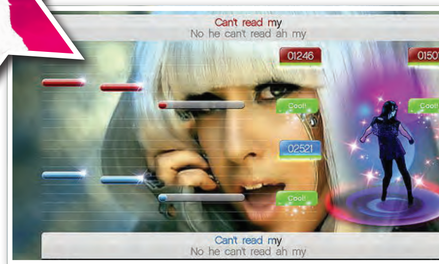
KENDİ AYAĞINA BASAN BALERİN

Öncelikle belirtmeliyim, SingStar Dance son 10 yılda çıkan bütün o SingStar oyunlarından çok da farklı sayılmaz. Özellikle PlayStation Move'a sahip değilseniz, klasik olarak şarkılara eşlik edip takılıyorsunuz, ki oyunda kariyer modu benzeri ilerleyişe sahip bir oynanış türü olmadığı için ömrünün çok uzun olduğunu söyleyemem. Bizim son üç yıldır yaptığımız partiler haricinde kimsenin çıkıp da ofiste tek başına SingStar oynadığını görmedim. Deli derler adama.

Öte yandan, dışarıdan bakanlar ne derse desin, SingStar serisi, parti oyunlarının en zengin veya dolu olanı değilse de en eğlencelilerinden biri olmayı başardı yıllardır. Şarkıları güzel çünkü. Dönem ayırt etmeksizin, pek çok kişinin rahatlıkla bileceği, eşlik edebileceği, vokal ne kadar kötü olursa olsun dinleyebileceği şarkılar seçilir hep. Bunları neden anlatıyorum, çünkü maalesef SingStar Dance'de böyle şarkılar yok. Lady Gaga, No Doubt, Outcast'in dikkate değer şarkılarını saymazsak, kusura bakmasınlar ama ben kimsenin çıkıp MC Hammer'dan "U Can't Touch This" söylemeye çalışacağını sanmıyorum. Düşünün, oyunu açtım ve daha hiçbirşey açmadan, öylece boş boş şarkı listesine baktım. En sonunda Lady Gaga'da karar kıldım ki bu bile size durumun ne kadar kötü olduğunu anlatıyordur.

Vokallerden pek keyif almadığım için doğruca dans olayına geçtim ki sanki bu da biraz patlamış. Ekranda temel olarak dans eden bir karakter çıkıyor ve siz de bunu taklit etmeye çalışıyorsunuz. Başlarda kendi beceriksizliğime yormuştum ama Kinect için çıkan *Dance Central*'ı deneme şansı bulduktan sonra sorunu anladım. *Dance Central*'ın aksine, hareketlerini taklit ettiğiniz figür, ne yapacağınızı gösterme zahmetine hiçbir şekilde girmiyor. Bir gece kulübünde, tanımadığınız biriyle dans ettiğinizi düşünün. Partneriniz tamamen kendi evreninde, sizin ona ayak uydurmanız için hiçbir şey yapmadığı gibi kendi yaptığı hareketler o de kadar abartılı ki eşlik etmeye çalışıp olayı hafiften kurtarayım deseniz bile olmuyor, taklit etmek imkânsız. Keşke *Dance Central*'da olduğu üzere belirli hareketler olsaymış ve neyin ne zaman yapılacağı gösterilseymiş de biz de en azından dans ediyor gibi yapabilseymişiz. Bunun haricinde dans olayındaki hareketler gerçekten çok ama çok abartılı ki aşırı derecede alkollü olmayan hiçbir insanın bunları toplum içinde deneyip rezil olmayı göze alabileceğini sanmıyorum.





Oyunda yaptığınız hareketin neye göre doğru veya yanlış olduğunu anlamanın yolu yok.

İki kişi dans ediyorsa, farklı hareketler yapıp birbirlerine eşlik ediyormuş gibi durabiliyorlar.

→ **Tür:** Dans → **Yapım:** SCE Londra Stüdyosu → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/dD2HOy

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Rahat rahat şarkı söylemek ✔ Özgürce saçmalayabilmek ✔ Dans edememek ✖ Şarkı listesi ✖ Dans edememek ✖ Müzik seçimi kötü

YETENEKSİZSİNİZ

Playstation Move sahibi değilseniz, Singstar Dance zaten vokale müsait olmayan şarkılarıyla pek de oynanabilir değil. Move sahibiyseniz de öyle aman aman para harcanacak bir oyun sayılmaz. Sanki biraz da "Rakiplerimizde dans oyunu var, biz de bir şekilde bunu yapmalıyız" mantığıyla üretilmiş gibi geldi bana. Dolayısıyla Singstar Dance'i almanız için sıralayabileceğim nedenler, ne yazık ki aksi yöndeki nedenler karşısında devede kulak kalıyor. Playstation Move için elbette ki düzgün dans oyunları çıkacak ama o ışık Singstar Dance'de yok.

Dance Central > Singstar > SingStar Dance





Dansçılar oldukça hızlılar ve onları anı anına takip etme imkanınız yok. Oyunun "kolay" modu da zaten, ne yaparsanız yapın oldu deyip geçmekten fazlasını yapmıyor.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Siz de mi partiden sıkıldınız?

4,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



PSP
Wii
PS3
360

YİNE Mİ!

Yukarıda "yine mi" yazmasına bakmayın. Artık sağır sultan bile farkında, Smackdown serisine acilen yenileme gerekiyor ve bu bir an önce olmalı. Animasyonlar eskidi, dövüş sistemi eskidi, grafikler derseniz zaman makinesi bulup 90'lara gitmiş gibi... THQ artık kolları sıvayıp seriye baştan sona bir yenileme çekmeli. Pasta, cila ile kurtarılabilecek noktayı geçen sene geçmişti çünkü bu seri...

HER SENE DE RİNGDEN SEKİLMEZ Kİ -ALİ SEZGİN

SPORLA ALAKASI OLMAYAN bir insan olarak her yıl birbiri ardına spor oyunları yapılmasına anlam veremiyorum. Olay sadece Amerikan güreşi de değil, her sene binbir türlü spor oyununun yenisi yapılıyor. Yanlış anlaşılmasın, bana ekmek kapısı olduğundan bu durumdan şikayetçi değilim ama sanırım ben bu işten anlamıyorum. *FIFA 10* ve *11*'i ele alalım mesela; kurallara bakıyorum, ofsayt değişmemiş, orta yuvarlak desen yerinde duruyor, e hâlâ topa tekme atılıyor. O zaman değişen ne? Amerikan güreşine baktığınızda durum daha da vahim. Adamlar değişmiyor ama giderek yaşlanıyor! Eski oyunda 36 yaşında formunun zirvesinde bir Undertaker'la oynamak varken 40 yaşında kocamış adamı ne yapayım ben? Ya ben spordan gerçekten hiç mi hiç anlamıyorum ya da oyun sektöründe bir şeyler gerçekten yanlış gidiyor.

MAVİ KÖŞE KIŞ KÖŞESİ

Büyük ihtimalle hayatımın sonuna kadar incelemek zorunda kalacağım serilerden olan *SmackDown vs Raw*'un 2011'i de ömrümü yiyerek bitmek bilmeyecek bir geleneği sürdürüyor. Seri her sene daha da güzelleşiyor, bu konuda itirazım olamaz. Fakat sorun şu ki, bu seriye başlarken adamlar çıtayı çok düşük tutmuşlar, ne kadar düzeltseler de bir şeyler yamuk kalıyor. Neyse ki son 2 yıldır en azından oynanabilir şekilde çıkıyor oyun. Üstüne, bu yılın oyununda iki büyük değişiklik var. İlki Universe modu. Bu modda gerçek tarihteki maçları doğrudan canlandırıyor ve onlara kendi yorumunuzu katabiliyorsunuz. Ne yalan söyleyeyim ben Smackdown vs Raw'ı televizyonda öyle aman aman takip eden bir insan değilim. Bu özelliğin benim için çok önemli olduğunu söyleyemeyeceğim ama takipçileri için ne ifade ettiğini anlayabilecek kadar empati yeteneğim var.

Diğer büyük ama kayda değer olmayan özellikse ring ve maçla ilgili neredeyse her detayın değiştirilebiliyor oluşu. Örneğin ringin etrafından alevler çıkmasını istiyorsanız, tek tuşla koyuveriyorsunuz. Bunun haricinde oynanışı etkileyen kafes, masalar, değişik kazanma kuralları olan dövüş modları gibi pek çok seçenekle oyunun gidişatını değiştirebiliyoruz. Hareket sayısı da geçen yıla nazaran bir hayli artmış. Bazen spiker heyecanlanıp bu hareketlerin isimlerini de söylüyor ama çoğu öyle abudik gubidik şeyler ki aklımda tutup da şuraya yazmayı başaramadım. Eski oyuna göre oyunun temposunu yükselten çok sayıda ara darbe ve kesme hamlesi var. Bunların hepsini öğrenmek biraz sürebilir, ama sadece biraz.

Geçtiğimiz sene beni en çok sinir eden olaylardan biri neredeyse hiçbir zaman şu sandalye ve masaya adam oturtma olayını becerememekti. Sanırım çok eklenecek bir şey olmadığından, yapımcılar boş durmamak için onu da adam etmişler. Bunun haricinde dayak yiyen karakterlerin tepkisini hâlâ fazla sığ bulduğumu söylemek istiyorum. Amerikan güreşinin sahteliğini yansıtmak istemelerinden mi bilinmez, aksiyon sırasında gerçekçilik yerlerde sürünüyor.

Smackdown vs Raw 2011 için söyleyecek pek güzel sözüm yok. Ara sıra gösterileri takip etmekle beraber büyük bir Amerikan güreşi hayranı olmadığımdan yapımcılarına "düşünmeniz bile yeter" falan diyemiyorum. Oyunda asıl ilgimi çekebilecek kısım olan oynanış da öyle aman aman parlamıyor. İlle de Amerikan güreşi olsun gibi bir takıntınız yoksa *UFC* ve *MMA* serilerinin varolduğu bir dünyada Smackdown vs. Raw'u görmezden gelebilirsiniz.





Merdiven ve masa gibi objelerde oyun eskiye oranla daha az saçmalıyor.

Sandalye atmak 2011 ile gelen bir özellik. Yapımcıların ne kadar sıkıldığını siz düşünün artık.



Randy Orton'ın orada ne yaptığından emin değilim ama güreşirken yapılmaması gerektiğini biliyorum.

Smackdown vs Raw 2011 > Smackdown vs Raw 2010 > Smackdown vs Raw 2009



NE İYİ NE KÖTÜ?

Artıları: Universe modu, Dolu içerik, Yeni hareketler
Eksileri: Grafikler, Animasyonlar

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Yuke's → **Dağıtım:** THQ / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 169 Lira → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** http://community.smackdownvsraw.com/

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Her sene gelmeye devam etse de yılbaşı bebeği gibi gençleşmiyor bu seri.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl (gösterge: 1 hafta)

mühim olan oyungezer'den çok satmak!

alizine wonderland



Editörden

Gün geçmiyor ki Alizine büyümeye, güzelleşmeye devam etmesin. Sayfa sayımız ve içeriğimiz artmadı ama aramıza yeni arkadaşlar katıldı. Oyungezer'i bırakıp aramıza katılan Sinan Akk-

MANİFESTO: Alizine Wonderland hiçbir yapımcı veya dağıtımcıdan para almaz. Bağımsız dergi olduğu için kendi kendisini maaşa bağlar. Onu da ödemez, mis.

HAYAT BEYİN ÖLÜMÜYLE BAŞLAR

Dead Nation

PS3





Arkadaşınızla oynuyorsanız, kesinlikle aynı yerlerde takılmayın. Farklı bölgelerde durarak zombileri ayırmak çok daha mantıklı

İpucu: Zombi kıyameti olursa şehirden kaçın

Vampirlerin modasının geçip sıranın yeniden zombilere geliyor olması beni korkutuyor aslında. Hatırlarsanız vampirler de böyle başlamıştı. Vampir Avcısı Buffy falan derken bir zamanların kan emen sülükleri, yavaş yavaş kötü ama karizmatik yaratıklara dönüşmeye başladılar. İşte tam olarak bu yüzden zombilerden korkmalıyız. Şimdilik masumca sadece beyin yemek istiyor olabilirler ama peki gelecekte genç kızların kalbini çalan, geceleri onları Edvırt gibi odalarında gizlice izleyen zombiler görmeyeceğimiz ne malum? Sözün özü, zombileri tanıyın, öldürün, hatta gerekiyorsa besleyin ama ne olursa olsun onlara prim vermeyin.

Dead Nation da işte bu tehlikeli zombi furyasının son işareti. Ortaklaşa olarak da oynayabileceğiniz oyunun türdeşlerinden farklı bir konu sunduğunu söyleyemeyeceğim. "Her yerde zombi var, hadi sen güvenli noktaya ulaş" konseptiyle ilerliyor Dead Nation. Güvenli alanlar arasında ilerlerken hem zombi akınlarından kurtulmaya hem de araçlar başta olmak üzere çevreden bir şeyler toplamaya çalışıyorsunuz ki silahlarınızı güçlendirip değişik ekipmanlar alabilesiniz. Bir başka PSN oyunu olan *Super Stardust HD*'yi oynadıysanız zaten aynı yapımcıların oyunu olması dolayısıyla oynanış olarak da oldukça benzediğini fark edeceksiniz. Tıpkı *Stardust HD* gibi Dead Nation da oldukça hassas ve rahat kontrollere sahip.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Sistemli zombi avı ✔ Silah çeşitliliği ✔ Rahat kontroller ✖ Oyunda zombi olmasının özel bir önemi yok ✖ Atmosferi zayıf ✖ Online oyunlarda sesli iletişim yok ✖ İçerik çeşitliliği yetersiz



ÖNEMLİ OLAN KAFALARIN UYUŞMASI

Bu arada evrensel zombi kurallarının da Dead Nation'da işlediğini belirtmekte fayda var. Azar azar geldiklerinde çok dert değil ama kalabalık bir zombi grubuna karşı her adımınızı planlamanız gerekiyor. Yere işaret fişeği atarak dikkatlerinin sizden uzaklaşmasını sağlayabilir, hepsini bir araya toplamışken hemen yandaki arabayı patlatarak kendinizi koruyabilirsiniz mesela. Araba alarmları, çevredeki hasar görmüş patlamaya müsait objeler veya yangınlar gibi yan öğelerin tamamı bir şekilde kullanılabiliyor. Karakter gelişimi oldukça kısıtlı olsa da, silah geliştirmelerini ve farklı zırh seçeneklerini kullanarak oynanış tarzınıza en uygun tipi yaratabiliyorsunuz. Örneğin benim karakterim, sağlık puanı ve yakın dövüş kabiliyeti sınırlı olmasına rağmen, hızı sayesinde kıstırılmadan rahatlıkla büyük tuzaklar kurabiliyordu.

Peki Dead Nation yeni bir deneyim mi? Sizi bu konuda cesaretlendiremeyeceğim. Oyunun görsel dili çok güçlü değil ve kendinizi nadiren bir zombi kıyametinde hissediyorsunuz. Fenerimi kaldırdığımda görüverdiğim zombinin beni rahatsız etmediği, içgüdülerimden çok aklımla hareket edebildiğim, şiddetin abartılmadığı bir zombi oyunu bu. Ve bu açıdan tarzının çok da başarılı olduğu söylenemez. Şöyle söyleyeyim, oyunda zombi yerine üzerinize gelen kareler, yıldızlar falan olsaydı da Dead Nation'ın atmosferi çok değişmezdi. İlk iki saatten sonra birkaç özel zombi dışında fazla yenilik de sunmuyor zaten. Böyle olunca da takdir edersiniz ki Dead Nation arada oynanabilecek çerezlik bir oyun olmaktan öteye ne yazık ki gidemiyor. 30 TL'lik fiyatının hakkını pek de veremeyen Dead Nation'ın özellikle şu oyun bolluğu döneminde öne çıkabildiğini söyleyemeyeceğim.



→ **Tür:** Shooter → **Yapım:** HouseMarque → **Dağıtım:** Sony Computer Entertainment → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 30 TL (PlayStation Network)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/dD2HOy

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★☆☆☆

6,9

Kör olası zombiler, beynimi kemirdiler.

HABERLER

Zelda oyunlarında atılıp geri dönmeyen bumerangların, geri gelmeye başladığı haberi halk arasında panik yarattı. Çoluk çocuğa karışmış Amber E. çalışırken kafasına bumerang gelmesine neden olan oyunu yıllar önce oynadığını, ama ismini bile zor hatırladığını belirtti.

İnternet kafe sahipleri müşteri bulamıyor. FIFA'nın mı yoksa PES'in mi daha iyi olduğunu tartışan oyuncuların cevabı halı sahalarda aramaya başladığını söyleyen kafe çalışanları, işsiz kalmaktan korkuyorlar.




PC | Wii | IPhone

Ekranınızdaki görseller basitleşmeye başlarsa anlayın ki bir şeyi yanlış yapıyorsunuz.

NE İYİ NE KÖTÜ?
Muhteşem müzikler · Oyunun görsel dili · Yüksek zorluk seviyesi · Çok Kısa

ANNE BEN MÜZİK YAPTIM

Bit.Trip Beat

Ne kadar da garip bir yoldayız, değil mi? Pong ile başlayan garip yolculuğumuzda bundan 10 yıl önce hayal bile edemeyeceğimiz grafikli oyunları oynayıp, her biri diğerinden muhteşem öykülerin parçası oluyoruz. Yine de bir şeyler eksik, bir şeyler yanlış galiba. Eski oyunları özlüyoruz. Evet, 60-70 kişilik stüdyolarda hazırlanan oyunları oynarken, zamanında üç dört kişinin severek yaptığı oyunları hatırlayıp iç geçirecek kadar bağlıyız eskiye. Belki de zamanı geri sarıp nerede yanlış yaptığımızı, neyi düzeltebileceğimizi anlamamız gerekiyordur? İşte Bit.Trip Beat bunu yapıyor. "Her şeyi başlatan oyun" Pong'a selam çakarken bir yandan da bugünün oyunu olmayı deniyor.
Aynı Pong mantığıyla, yatay düzlemde bir çubukla üzerimize gelen çeşitli noktaları karşılayarak "müzik" yapıyoruz Bit.Trip'de. Başlarda gelen sesler kabaca "bip, bop, dibudup" gibi abudik efektler olsa da zamanla bir araya gelerek chiptune benzeri 8-bit müzikler oluşturuyor. Arka plandaki basit şekillerle oluşturulan 3D animasyonları saymazsak, oyunun tamamı piksel art tabanlı ki bu da konseptin daha da oturmasına fazlasıyla yardımcı oluyor. Bit.Trip Beat'te de aynı *Guitar Hero*'da olduğu gibi üzerinize gelen noktaların rengine ve türüne göre ne yapacaklarını biliyor olmanız önemli. Bazılarını top sektirir gibi sektirmek gerekebiliyor ya da bazıları yarı yolda durabiliyor. Bit.Trip'in hata yapmaya elbette ki tahammülü var, ama çok değil. Daha önce görmediğiniz türden bir nokta geldiğinde ilk seferinde kaçırmanız sorun değil ama tekrar geldiğinde hâlâ yapamıyorsanız işiniz bitti demektir.
Bit.Trip Beat'te her biri 12-15 dakika arası süren üç dünya var. Bunları bitirdikten sonra zaten yapacak fazla bir şey kalmıyor. 10 dolarlık fiyatına göre biraz az gelebilir ama yaşattığı deneyim gerçekten özel. Ayrıca sunduğu şarkılarla ve hem göze hem de kulağa oldukça hoş gelen tarzıyla son dönemde oynadığım en etkileyici oyunlardan biri olduğunu söyleyebilirim. İçerik olarak biraz daha dolu olması için çok şey verebilirdim.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

8,1

Müziği hissetmekten öte ona tepki vermek lazım.

Tür: Ritim · Yapım: Gaijin Games · Dağıtım: Gaijin Games · Sistem: Ekonomik · Kutulu Fiyatı: - · Dijital İndirme: 9$ (Steam, WiiWare) · Yaş Sınırı: - · Dahası İçin: -




PC

NE İYİ NE KÖTÜ?
Değişik tarzı · Akılcı yenilikleri · Değişik oynanış seçenekleri · Türü aman aman değiştirmiyor · Uzun süre oynamak sıkabilir

Shatter'ın dünyası ve efektleri fazlasıyla renkli

Devirdiğiniz her parçanın üzerinize doğru gelme ihtimali var. O yüzden rastgele saldırmak çözüm olmayabiliyor



TUĞLALAR, SEVDİĞİM OY

Shatter

İlginçtir, bu ay incelediğim bütün PC oyunları bir şekilde eskilerin izinden gidiyor. Shatter da öyle. *Arkanoid* benzeri "tuğla avcılığı" temasına fizik ve momentum eklenmesiyle ilginçleşen Shatter, bu dönemde oynadığım en eğlenceli küçük oyunlardan biri olmayı başardı. Çok ilginç, bu kadar basit oyunlar bile yapısal olarak büyük değişiklikler geçirebiliyorken, yeni nesil güncel oyunlar birbirlerini kopyalayıp dururken niye yaratıcı bir şeyler eklemeyi beceremiyor?

Olaydan sapmamak lazım, bizim konumuz Alizine oyunları. Shatter söylediğim üzere bir tuğla kırma oyunu. Klasik olarak yönettiğimiz bar ve karşıdaki duvar arasında gidip gelen topu kullanarak tuğlaları temizliyoruz. Shatter bu denklemi alıyor ve çok daha karışık hale getiriyor. Bara koyulan vakum ve itiş gücü sayesinde hedefin yörüngesini değiştirebiliyor, çevredeki puanları emebiliyor ve bağlarından kurtulup havada rastgele süzülen tuğlaları uzaklaştırabiliyorsunuz. Adamlar bununla da yetinmemiş, bir de üstüne mıknatıs sistemleri, bölüm sonu canavarları, sıvı benzeri tepki veren tuğlalar koymuşlar oyuna. Bir de bunun üzerine dairesel ve dikey hareketlerle avlamanız gereken tuğlaları eklersek ne denli karışık bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu az çok tahmin edersiniz diye düşünüyorum.

Bütün bunların yanında Shatter çoklu oyuncu desteği de veriyor. Üstelik yanında sürüsüne bereket modu var. Tek başına dağları deviren bir oyun değil ama dağ devirmekten sıkıldığınızda, arada sırada tepeden aşağıya taş yuvarlamak isterseniz işte Shatter bunu misler gibi yapabilir. İş güç arasında sıkılmadan oynayabileceğin bir oyun arıyorsanız Shatter'a hiç düşünmeden atlayın derim.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

7,9

Arkanoid hiç bu kadar garip olmamıştı.

Tür: Shooter · Yapım: Sidhe Interactive · Dağıtım: Sidhe Interactive · Sistem: Ekonomik · Kutulu Fiyatı: - · Dijital İndirme: 10$ (Steam) · Yaş Sınırı: - · Dahası İçin: shattergame.com

INDIE RİLEBİLİR

INDIE
1. Super Meat Boy
2. Amnesia: The Dark Descent
3. Bit.Trip Beat
4. Audiosurf
5. Braid

RİLEBİLİR
1. Castle Crashers (PS3, 360)
2. Scott Pilgrim vs the World (PS3, 360)
3. Poker Night at the Inventory (PC)
4. Monday Night Combat (360)
5. Limbo (PS3, 360)

BEN YAPIMCIYIM



2011 Bölümlük **Will Wright Röportajı** – Bölüm 3 –

-Günaydın Will Wright!
-... AAAH! Çık yatağımdan!

Half-Life filmi için oyuncu arayan film yapımcıları, beklemedikleri bir sorunla karşılaştılar. Film boyunca Gordon Freeman'ın repliğinin olmadığını gören Holywood yıldızlarının tamamı gelen başrol teklifini geri çeviriyor.

Bir zamanların popüler oyun karakteri Croc sefalet içinde. Yıllardır iş bulamayan Croc, son olarak Pitfall benzeri bir yapımda timsahı oynayacak kadar düşmüştü. Parasızlıktan dolayı Akdeniz sahillerinde balıkçılığa başlayan Croc, taş atan çocuklardan ve gelip gelip kendisini sahiplenmeye çalışan Koç ailesinden şikayetçi.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

2021 YILINDA TEKRAR OKUMAK ÜZERE

Bir DVO'dan iyi gelir etmenin yolları arasında kısa bir süre için çok yüksek oyuncu sayısına sahip olmak veya daha az ama sürekli oyuncu sayısıyla uzun süre hizmet etmek bulunur. Kısa sürede çok kişiye satıp, bu kişilere 15-25 EU'ya ıvır zıvır satmaya çalışan WoW istisnadır. Electronic Arts CFO'su Eric Brown, New York UBS Yıllık Medya ve İletişim Konferansı'nda yaptığı açıklamada yukarıdaki yollardan ikincisini seçtiklerini açıkça belirtti. Kâr hesaplarının yedi basamaklı abone sayısına bağlı olmadığını söyleyen Brown farklı seviyelerde çok başarılı ve kârlı bir DVO yürütebileceklerini ekledi. Sonraki sözleriyse yüksek oyun kalitesi ile 10 yıllık bir Old Republic deneyimi öngördükleri şeklinde devam ediyor. Evet, 10 yıl!

Düşünsenize: Eğitim hayatınız bir oyunla geçiyor, bir oyun oğlunuzu okula başlatıyor, kızınızı evlendiriyor. Evliliğinizin ilk yılı Korriban'da, beşinci yılı Tatooine'de geçiyor. Ütopik mi? Beş yılı yalnızca WoW'la geçirmiş arkadaşlarımız var. Ultima Online ve EverQuest serileri, 90'lardan beri ayakta durmalarına yetecek kadar oyuncuya sahip. Brown'ın sözleri kimilerine delice gelebilir, fakat böyle bir evren doğru içerikle beslenirse 10 yıl sonra bu yazıyı bulur, Brown'ın vizyonuna şapka çıkartırım. EA daha şimdiden, yıllık gelirinin %20'sini DLC ve dijital satışlara dayamışken ve de FIFA Ultimate Team kartlarına yılda 700 USD harcayan bir kitle oluşturmuşken bu planını gerçekleştirmesi hayal gibi gelmiyor.

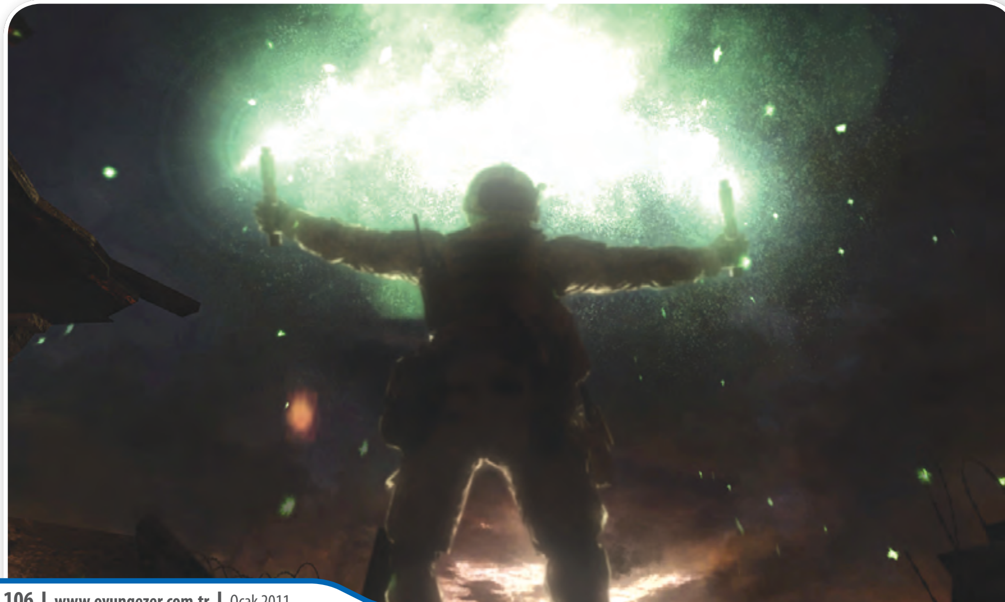
W40K: DARK MILLENIUM AKSİYONA DOYURACAK

Warhammer 40K: Dark Millennium Online'ın yapımcısı Vigil Games'den oyunla ilgili yeni görseller ve bilgi kırıntıları geldi. Buna göre oyunun odağı, bugüne kadarki DVO'larla kıyaslandığında çok daha yoğun bir aksiyon içermesi olacak. Vigil Games'in kurucusu Dave Adams PC Gamer'a verdiği röportajda "Yapımcıların DVO'lara mümkün olan her şeyi kattıklarını, fakat savaş hissini unuttuklarını" belirtiyor. Vigil Games kreatif direktörü Mike Maza'ya göreyse Dark Millenium daha oyunun başından yoğun ve gerçekçi yakın ve uzak savaş seçeneklerini destekleyecek ve de oyuncuyu seçilen sınıfa özgü bir instance'a atarak yoğun aksiyona hazırlayacak. Oyunla ilgili diğer bir bilgiyse kullanıcı arayüzünün son derece sade olacağı. Arayüz, DVO ile aksiyon oyunu arası bir görünüme sahip olacak. Açıklanan bu son bilgilerle birlikte gözümüz bir de çıkış tarihi aradı ama bu konuda resmi bir bilgi bulunmuyor.



WEB TARAYICISINDA MODERN WARFARE 2 OYNAMAK

Sony Worldwide Studios'un eski başkanı Phil Harrison geçtiğimiz ay Roma'da düzenlenen İtalya Video Oyun Yapımcıları Konferansı'nda oyunların geleceğiyle ilgili ilginç tespitlerde bulundu. Harrison'un konuşmasına göre oyunların geleceği ne PlayStation 4'te ne de Microsoft'un bir sonraki konsolunda. Gelecek, makineden bağımsız olarak web tarayıcı üzerinden çalışan online oyunlarda. Harrison'a göre 5-10 yıl içerisinde tarayıcılar Modern Warfare 2 yapısında ve kalitesinde bir oyunu çalıştırabilecek bir hale gelecek. Böylece PC veya taşınabilir aygıtlarda bu oyunlar oynanabilecek. Daha şimdiden önümüzde Quake 2 Google Web Toolkit ve Quake Live gibi canlı projeler varken bu sözler hiç de ütopik değil (evet, bu sayıyı bana 10 yıl sonra gösterin mutlaka, bu ayki sloganım da "ütopik" oldu galiba).





GEYİĞE LOGIN

Can ve Ekrem Azeroth'un parçalanmasını yeni karakterleriyle kutlamaktadırlar. Can Ork Warrior'ını mob'lara sürer:
E: Çılgın burst'lüyorsun Rage olunca.
C: "Sinirlenince çok güzel oluyorsun"un orka söylenen versiyonu mu bu?

Bu sırada geçen ayki toplum düşmanı geyik devam etmektedir:

Serpil: Göker Göker n'aber?
Göker: Hayırdır, sabahları selam vermezdin pek?
Serpil: Gündüz olunca özellikle selam vermiyorum, sen çalışıyor oluyorsun.
G: Bread money tabii.
S: Lion's mouth olmasın.
G: …

KISA KISA KISA...

> Yıllardır severek kullandığım web tarayıcım Opera'nın 11. sürümü çıktı. Bence mutlaka şans verin.
> Left 4 Dead 2 yapımcıları Steam'deki güzel satışları görüp yaymıyorlar. Yeni mutasyon: Special Delivery yolda.
> Minecraft 20 Aralık itibariyle alfadan beta sürümüne yükseldi. Bu değişiklik oyunun fiyatını 10 EU'dan 14.95 EU'ya çıkardı. Beta ile birlikte gelen hikâye öğeleriyle oyun başlangıcı kolaylaşıyor. Modcuların işi yeni bir API ile kolaylaşırken oyuna yeni hedefler eklenmiş.
> Ücretsiz online yarış oyunu Need for Speed: World, "kış-güncellemesi" ile elden geçirildi. 5.03 yaması Winter-Flair parçalarının yanı sıra yeni araçlar ekliyor ve çeşitli hataları temizliyor.
> DC Universe Online 11 Ocak'ta PC ve PS3 için raflarda olacak. Oyunun PC sürümünün yaklaşık 50 USD ve PS3 sürümünün 60 USD olması bekleniyor. Aylık ücretinin 15 USD ve ömür boyu aboneliğin 199 USD olması öngörülüyor.

LOTRO F2P SINIRLARI AZ DAHA GENİŞLEDİ

Artık ücretsiz modu bulunan Lord of the Rings Online'ın Winter-Home yaması, mevcut seviye sınırını F2P'ciler için de 65'e çekti. Artık F2P aboneleri Moria, Lothlórien ve Mirkwood'daki epik görev serilerine katılabiliyorlar. Bu da Moria derinliklerine inmek, Galadriel'le tanışmak ve Dol Guldur kalesini görmek anlamına geliyor. Fakat yüzlerce standart görev için hâlâ aylık ödeme veya satın alma yollarından geçmek lazım. Buna ek olarak Runekeeper ve Loremaster yeni yeteneklerle elden geçiriliyor. Elf ve cüce başlangıç alanları da yenilenenler arasında. Böylece onurlu Longbeard ve açgözlü Dourhand'lerin anlaşmazlığına burun sokuyor, Thorin'in Salonları'nın kaderini değiştiriyoruz. Mesleklerde ise işin sırrı, formüller için toplanması gereken tohum sayısının azaltılmasında bulunmuş. Böylece dolaylı yoldan çantalarda ek yer açılıyor. Çanta için yapılan tek değişiklik bu değil. Favorim Smart Sort fonksiyonuyla çantadaki materyalleri tipine, seviyesine tier ve mesleğine göre dizmek mümkün hale geldi.

Dikkatimi çeken bir nokta LotRO'un F2P'si başladığından beri herkesin mutlu gözükmesi. F2P olarak başlayan oyuncular kapalı içeriği satın almaktansa aylık ödeyip, o zaman zarfında görevleri tamamlamaya çalışıyorlar. Böylece abone sayısı artarken bu girdi yeni içerikler olarak dönüyor.



OYUNLARDA FELAKET MODASI

Cataclysm DVO'lar arasında yeni bir moda başlatacak gibi. Sony Online Entertainment başkanı John Smedley'nin Kotaku'ya verdiği röportaja göre WoW'un evreni sıfırlayarak eski oyunculara aynı oyunla yeni bir deneyim sunması EverQuest 2'ye de uyarlanabilecek güzel bir fikir. Bu fikrin bir sonraki pakete uyarlanmasına "Muhtemelen hayır" cevabı gelse de kapı açık bırakılıyor. Smedley'in Cataclysm'in EQ2 üzerindeki etkisine dair yorumu ise ilginç: "Beş yıllık WoW deneyiminden sonra biliyoruz ki EQ oyuncusu WoW oynamaz."



SÜREKLİ İNDİRİYORLAR EFENDİM, DURDURAMIYORUZ

Bu yazıyı hazırladığım sırada WoW: Cataclysm Blackwing Descent zindanı boss'larından Omnitron Defense System ilk kez Paragon tarafından indiriliyordu.

Not: Bu yazıyı kontrol ettiğim sırada ABD'li Premonition, Maloriak 25 kişide Slayers of Stupid Incompetent ve Disappointing Minions'ı sıradan geçiriyordu.
Not 2: Bu yazının önünde dişimi fırçaladığım sırada Ensidia Blackwing Descent 10 kişi Heroic'de dördüncü boss Chimaeron'u indiriyordu.
Not 3: Bu yazının yanında yaprak sarması sararken… Öeaah yeter ya! İndirmeyin kardeşim. Çoluk çocuğunuz, işiniz gücünüz yok mu sizin? Delirttiniz adamı.





MÜHİM OLAN KATILMAKTI –IRAZ NAZ DEMİR

SPAWN VE HEATON İSTANBUL'DA!

DÜNYACA ÜNLÜ COUNTER-STRIKE OYUNCULARI Emil "HeatoN" Christensen ve Abdisamad "SpawN" Mohamed tarafından tasarlanan BenQ XL2410T monitörün lansmanı geçtiğimiz ay yapıldı. HeatoN ve SpawN'ın hem ESL BenQ CS 1on1 Cup kazananları, hem basın mensupları, hem de Dark Passage Female takımıyla yaptığı karşılaşmaların sonucunda herkesin dudaklarından dökülen cümleler aynıydı: Mühim olan katılmaktı… Oldukça eğlenceli ve yoğun bir katılımla geçen etkinlikte hazır HeatoN ve SpawN'ı yakalamışken bir röportaj yapmadan göndermek istemedik tabii ki.

Merhaba beyler. Öncelikle hoş geldiniz demek istiyorum, sizi burada görmek harika. SpawN öncelikle senden başlayalım. Kariyerine nasıl başladın?
SpawN: Kariyerime 2002 yılında, futbol oynarken bileğim kırıldığı için başladım. O zamanlarda bir arkadaşım bana Counter-Strike'ı gösterdi, oynamaya başladım ve çok sevdim. Sonrasında da zaten oynamaya devam ettim.

Bir türlü bırakamadın değil mi?
SpawN: Evet, bırakmak çok zordu. Anında kilitlenip kaldım.

Peki HeatoN, senin oyun hayatın nasıl başladı?
HeatoN: Yaklaşık 10 yıl önce oynamaya başladım. Arkadaşlarım resmen beni Counter-Strike oynamam için zorladılar. İlk başladığımda oyundan cidden nefret ettim; çünkü gerçekten tahmin edemeyeceğiniz kadar kötüydüm. Neredeyse hiç frag alamıyordum. Daha sonrasında buz hokeyi çalışmalarım sırasında ayağımı sakatladım ve dinlenme sürem boyunca o kadar çok oynadım ki ben de sonunda CS'ye kilitlenip kaldım ve buz hokeyine geri dönmek istemedim.

Oyundan nefret mi ediyordun? Şu an burada dünyanın en iyi iki oyuncusundan biri olarak bulunuyorsun. Çok ironik değil mi?
HeatoN: Gerçekten de öyle. Yani nefret ediyordum çünkü daha önce hiç FPS oynamamıştım ve inanılmaz kötüydüm. Arkadaşlarım benimle sürekli dalga geçerdi; ama bak şimdi gülen taraf kim oldu.

Son gülen iyi güler diyorsun yani. Şu anda ikiniz de aktif olarak oynamıyorsunuz. Peki kariyeriniz nasıl gidiyor?
SpawN: Kariyerimiz mükemmel gidiyor. Zowie Gear ile birlikte çalışıyoruz. Bilgilerimizi artık oyun için değil oyun dışında kullanıyoruz. Bir oyuncunun nelere ihtiyaç duyduğunu çok iyi biliyoruz ve bu bilgilere dayanarak mümkün olan en iyi oyun ekipmanlarını tasarlıyoruz.

HeatoN, senin için durum nedir? Değişik bir şeyler var mı?
HeatoN: Abdi'nin söylediği şeylerin dışında ben canlı oynanan bazı CS turnuvalarında maç yorumları yapıyorum. Bunu eklemek istedim; çünkü bu maçları izleyen binlerce kişi var ve ben de oyun sırasında yorumlar yapmaktan büyük keyif alıyorum. Abdi'nin de dediği gibi, artık bilgimizi oyun dışında kullanıyoruz. Profesyonel olarak oynadığımız zamanlarda hep markaların belli ürünlerini kullanmak zorunda kalıyorduk ve genele bakıldığında gerçekten de oldukça kötülerdi. Fare, klavye, kulaklık, mousepad ve monitörler konusunda değiştirmek istediğimiz çok şey vardı. Zowie Gear sayesinde mousepad ve BenQ sayesinde monitör alanlarında istediğimiz tasarımları yapma fırsatı bulduk.

SpawN: Kesinlikle dünyanın en güzel işi bu, ciddiyim.

HeatoN: Kesinlikle katılıyorum.

Hııı... Beni işe alır mısınız? Eh, turizmle karşılaştırıldığında siz işin daha eğlenceli tarafındasınız. Peki bir gününüz nasıl geçiyor? Sürekli planlar ve randevularla dolu çılgın bir koşturmaca mı var?
SpawN: Bu sürekli değişiyor, periyodlarımız var diyelim. Bazen gerçekten çok yoğun oluyoruz, bazen de hiçbir şey yapmadan bir iki hafta geçiriyoruz. Genelde en mükemmel oyun ekipmanlarını ortaya çıkarmak için çok sıkı çalışıyoruz. Fikirler aklımıza geldikçe -ki bu da hemen hemen her gün oluyor- birbirimizle konuşuyoruz. Genelde olanlar bunlar. Fazlasıyla Zowie Gear işi var anlayacağın.





HeatoN: Genelde olanlar bunlar, evet. Bunların yanında PR organizasyonlarına gidiyoruz. Ürünlerimiz Taiwan'da yapılıyor, son rötuşlar ve kontroller için birkaç haftalığına oraya gitmemiz gerekiyor. Onun haricinde evden çalıştığımızda sürekli olarak mail ya da telefon trafiği yaşıyoruz. Yine de hiçbir gün bir diğerinin aynısı olmuyor.

Biraz da profesyonel kadın oyunculardan bahsedelim. Biliyorsunuz o da benim alanım, o yüzden sormadan geçemeyeceğim. Özellikle İsveç başta olmak üzere diğer Avrupa ülkelerinde çok başarılı bayan takımları olduğunu biliyoruz. Peki sizin bayan ligleri ve bayanların CS oynaması konusundaki düşünceleriniz neler?
SpawN: Ben ilk karşılaştığımda -ki bu sanırım 2008 yılındaydı- oldukça etkilendim; çünkü kızların bu kadar iyi oynayabileceğini hiç düşünmemiştim. Şu an kadın oyuncuların sayısı ve ağırlığı giderek büyüyor. Ben de bu büyümeyi son derece keyif verici buluyorum ve ilgiyle takip ediyorum.

HeatoN: Ben kızların nişan almak konusunda çok yetenekli olduklarını düşünüyorum. Bu sayede erkekleri rahatlıkla alt edebilirler. Bence erkek takımlarına kafa tutabilmeleri için yapmaları gereken tek şey takım oyunu ve düzeni üzerine çalışmak.

SpawN: Ben de kesinlikle aynı şeyi düşünüyorum. Harika bir nişan yetenekleri var. Takım oyunu üzerine yoğunlaşırlarsa çok daha iyi olur.

Sanırım bu yeteneğimiz günlük hayatlarımızda erkeklerin kafasına nişan almaya alışkanlığımızdan kaynaklanıyor.
SpawN: Kesinlikle!

Bir de CS'nin grafiklerinin çok basit olduğunu biliyoruz. Yeni çıkan oyunlar çok daha iyi grafiklere ve diğer başka özelliklere sahipken sizce neden CS hâlâ bu kadar popüler?
SpawN: Temelde çok uzun süredir var olması yatıyor. Bu oyunu oynayan çok fazla insan var. Çok iyi bir oyun. Hepimizin verebileceği tek sabit cevap bu aslında; "çok iyi bir oyun". Bence oyunda değişmesi gereken bir şey yok, belki yeni haritalar eklenebilir. Onun dışında zaten oyunda değişmesi gereken hiçbir şey olduğunu düşünmüyorum.

Peki sen ne düşünüyorsun HeatoN?
HeatoN: Bence esas sebep oynayan kişiye verdiği his. Bu oyunu seven ve oynayanlar zaten grafik ve seslerinden de şikâyetçi değiller, severek oynuyorlar. Bence yeni oyunların mükemmel grafikleri ve diğer özellikleri, CS'nin basit grafiklerine rağmen insanlara verdiği histen daha büyük bir avantaj değil. Yeni oyunların çoğuna baktığımda şunu söyleyebilirim. Evet grafikler mükemmel, her şey harika ama o duygunun eksikliği var. CS'nin daha iyi grafik ve seslerle yeniden düzenlenmesini biz de isteriz, ama sadece ve sadece aynı hissi yaşatabildiği sürece.

Peki yakın gelecekte planlarınız neler? Bundan sonra sizi nerelerde göreceğiz?
SpawN: Ben yine Zowie Gear için çalışıyor olacağım. En sevdiğim ve en iyi yaptığım şeyi yapmaya, oyun ekipmanları tasarlamaya devam edeceğim.

Çok teşekkürler bu keyifli sohbet için. Biraz sonraki maçta görüşmek üzere, çok acımasız olmayın :)
HeatoN: Tamam söz veriyorum :)
6 dakika kadar sonra, Heaton Aim haritasında, elinde bıçağıyla Iraz'ın omzuna sıçrar... Olaylar gelişir.



ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

EXPER STARCRAFT II LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Exper Action Desktop Bilgisayar
2- Exper Karizma Notebook
3- Intel Core i7 İşlemci 860
4- Intel Core i5 İşlemci 750
5- Intel Core i3 İşlemci 540

LEADTEK COUNTER-STRIKE 1.6 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- 5 adet Leadtek Winfast GTX470 Ekran Kartı
2- 5 adet Leadtek Winfast GTX460 Ekran Kartı
3- 5 adet Leadtek Winfast GTS250 Ekran Kartı

KINGSTON CALL OF DUTY 4 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- 5 adet Kingston 6GB DDR3 Bellek Kiti
2- 5 adet Kingston 4GB DDR3 Bellek Kiti
3- 5 adet Kingston 2GB 800MHz DDR2 HyperX Bellek Kiti

LENOVO WARCRAFT 3 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Lenovo IdeaPad Y560
2- Lenovo IdeaPad U350
3- Lenovo IdeaPad S10-2 Netbook

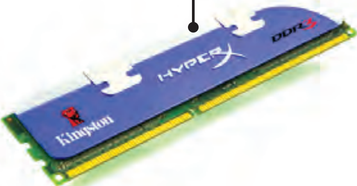
ASUS FIFA 2010 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Asus ENGTX480 Ekran Kartı
2- Asus ENGTX470 Ekran Kartı
3- Asus ENGTX465 Ekran Kartı

TRACKMANIA NATIONS FOREVER LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Saitek R660GT Force Feedback Direksiyon
2- Saitek R440 Force Feedback Direksiyon
3- Saitek R440 Force Feedback Direksiyon













lenovo
LEADTEK
intel
ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
Kingston TECHNOLOGY
exper

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

ŞU AKSİYON OYUNLARINDAKİ DEVİNİM BİR SİMULASYON, BİR STRATEJİ TÜRÜNDE OLSA ÇOK FARKLI BİR OYUN DÜNYAMIZ OLURDU. ÇOK FARKLI VE OLDUKÇA CİDDİ BİR DÜNYA

FPS (First Person Shooter)



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 - VIETNAM
PC, PS3 360

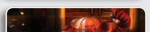
Dört harita ve 15 pek de yeni olmayan silahtan ibaret bir eklenti paketinin burada ne işi var? Sonu olmayan, tüm goygoyuna rağmen Black Ops'u aşan ve yılın en iyi FPS'si seçtiğimiz Bad Company 2'ye damardan hayat aşıladığı için burada olmayı hakediyor Vietnam. Cehennem gibi bir ormanda, göz gözü görmeyen bir ortamda savaşmanın hazzını yaşatıyor bu ufak paket.



Call of Duty: Black Ops
360
Black Ops her ne kadar senaryosunu iyi işleyememiş olsa da, teknik arızaları nedeniyle küfür yemiş olsa da, en çok zamanımızı harcadığımı FPS oldu son aylarda.



Halo Reach
360
Eski oyunların en iyi yönlerini kendi bünyesinde toplamış-Reach. Senaryosu keyifli ve bütün hikayeyi iyi birleştirdiğine göre, bize de Reach'i size tavsiye etmek kalıyor.



BioShock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



Quake 4
PC
Co-op'ların, Killstreak'lerin ortasında öksüz mü kaldınız? Sizin ilacınız şöyle meşakkatli bir deathmatch'dir arkadaşım. BFG'yi eline yeniden almadan kendine gelemezsin.



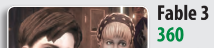
Unreal Tournament 3
PC
Bu oyunun zamanı asla geçmeyecek sanırız, özellikle de bu modlanma yeteneğiyle.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

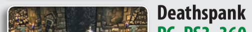


DIVINITY 2: DRAGON KNIGHT SAGA
PC, 360

Divinity serisini seven güzel mi güzel bir kitle var. Dragon Knight Saga işte bu kitle için hazırlanmış. İlk oyun olan Ego Draconis'in üstüne bir de Flames of Vengeance paketi eklenmiş. Böylece onlarca saatlik bir RYO haline gelmiş Divinity 2. Üstelik Ego Draconis'in de birçok eksik yanı düzeltilmiş ve yeni içeriklerle zenginleştirilmiş. Piyasadaki en iyi RYO sayılmaz, ama farklı bir şeyler denemek isteyenlere tavsiye edilir.



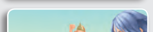
Fable 3
360
Fable 2'den sonra büyük bir devrim bekliyorduk biz lakin ortaya çıkan gayet normal bir devam oyunu olunca biraz bozulduk. Yine de oynamamanız mimkin değil.



Deathspank
PC, PS3, 360
Bard's Tale'den bu yana gelmiş en komik rol yapma oyunu(msu). Alın, oynayın, eğlenin işte. Eğlenmek nedir hatırlıyorsunuz, değil mi?



Fallout New Vegas
PC, PS3, 360
Derin diyalogları, muhteşem quest'leri, kafanızı allak bullak edecek kadar çok gezecek yeriyle (tam 180 tane!) sizi yüz saatten uzun bir Fallout bekliyor.



Kingdom Hearts: Birth By Sleep
PSP
Kingdom Hearts serisini daima seven bir grup oyuncu olmuş-tur. Eğer PSP sahibiyseniz, Disney ve Square Enix karakterlerini bir araya getiren bu seriyi denemelisiniz.



Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable
PSP
Görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren bir Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz.



Might & Magic 7
PC
1999 yapımı M&M7 hala oynanışından bir şey kaybetmiş değil. Kendi gözünüzden gördüğünüz oyun dünyası Erathia hala eski çekiciliğini koruyor.

AKSiYON

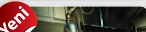


ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
PS3, 360

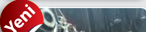
Desmond'un dedeleriyle olan maceraları devam ediyor. Ezio'yla işimiz tam bitmemiş olacak ki, kendisiyle yeniden buluşturulduk Brotherhood'da. AC2'den hemen bir yıl sonra bu kadar iyi bir oyunla karşılaşmayı ümit etmiyorduk. AC2'deki Herşeyin biraz daha iyileştirilmiş hali Brotherhood. Üstelik, tek kişilik senaryonun haricinde oyunun ömrünü çok uzatan bir de multiplayer kısmı var. Bundan iyisi, Şamdak Ayısı.



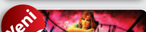
Super Meat Boy
PC, PS3, 360
Şimdiye kadar birçok zor platform oyunuyla tanıştırmıştık ya sizi, hah, işte Super Meat Boy onların abisi! En kısa şekliyle özetliyorum: Allah sabır ve akıl sağlığı versin! (Alın!)



Spiderman: Shattered Dimentions
PC, PS3, 360
Örümböcük Adam'ın kalbi kırılmış, bir sürü boyuta dağılmış. Bize de onları PC'de toplamak kalmış. Onlar ermiş muradına, biz çıkalım kerevetine de, kerevet ne ulan?



Vanquish
PS3, 360
Resident Evil ve Devil May Cry'ın yapımcısından soluksuz bir aksiyon oyunu Vanquish. Hikaye biraz nanay olsa da oynanış açığı kapatıyor.



Dance Central
360 (Kinect)
Kinect'e yapılan oyunlar içinde bize en çok hitap eden ve en anlamlı olanı Harmonix'in dans oyunu Dance Central oldu.



Donkey Kong Country Returns
Wii
Zor platform oyunları kontenjanından listemize giren yeni Donkey Kong, atlama zıplamaktan çok yıkıp geçmeyi sevenler için bir platform.



God of War: Ghost of Sparta
PSP
Antik Yunan cephesinde yeni bir şey yok. Daha fazla Kratos, daha fazla ölüm ve PSP için çok güzel bir oyun var ama.

Sence bu yılın en çok hakkı yenmiş oyunu hangisiydi?

1. *Modern Warfare 2 yüzünden insanlar aylarca Singularity'i farket-mediler bile, benim oyum Singularity'e. - Mert Günhan*
2. *Alpha Protocol. Kırk yılda bir başkasının devam oyunu yerine kendi oyununu yaptı Obsidian, onda da millet hakkını yedi direk. -Can*
3. *Recettar : Capitalism ho! - Ali*
4. *Enslaved: Odyssey to the West: Diğer Playstation 3 oyunlarının arasından sıyrılamadı bi' türlü nedense - M. Burak*
5. *Evet Alpha Protocol'ün hakkı yendi fakat bu sorunun cevabı Singularity'dir. Oyunun adını bile duymayanlar var! - Utku*

Zombilerle ilgili komik bir anını alalım:

1. *Kardeşime rüyasında "kafalarından vur, kalın bir şeyler gir ki ısıramasınlar" diye çeşitli taktikler vermem. -Can*
2. *Okulda adımın zombi severe çıkması, herkesin bana zombili videolar göstermesi bütün gün. - Ali*
3. *Forum oyuncuları arasında oluşturulan Left 4 Dead 2 turnuvasında, TRN'ın Tank karakteriyle suya düşmesi- M. Burak*
4. *Thief'te örümcekten kaçayım diye uğraşırken, yerde yatan zombinin ayağına basmamla gelişen güzel olaylar - SİNAN*
5. *Bizzat zombi olmam - BERKANT*

Kinect mi, Move mu, WiiMote mu? Neden?

1. *Move: Hemen gidip şu anda bir tane alıp kullanmaya başlayabileceğim bir cihaz, Kinect'ten daha gerçekçi - Mert Günhan*
2. *Kinect: Üçünü de denemiş olarak söylemeliyim ki Kinect müthiş.Daha önce oynadığım hiçbirşeye benzemiyor - Ali*
3. *-Wiimote değil o kesin. Kinect'e de Move'a da hayır demem ama. -Can*
4. *Teknoloji olarak bakacak olursak Kinect ama üçüyle de aynı şaklabanlıkları yapıyor olduğumuz bir gerçek. - Emre İ.*
5. *Kinect: Uzun vadede Move ve WiiMote'un yanında Kinect daha çok çok amaçlı bir kontrol platformuna dönüşebilir. - Hakan*

STRATEJİ



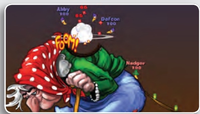
Civilization 5
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



R.U.S.E.
PC, PS3, 360
İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efendi gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.



Starcraft 2: Wings of Liberty
PC, Mac
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satranççtır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.



Worms Reloaded
PC, PS3, 360
Kurtçuklar özüne, biz de 10 yıl öncesine geri döndük. "2D'de hayır vardır" deyip Holy Greanade'i kafanıza sallıyorum burada.



Dawn of War 2: Chaos Rising
PC
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.

DVO (Devasa Online)



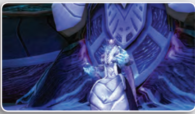
WoW: Cataclysm
PC
Koskoca evrenin sonu tek bir ejderhadan mı olacağıdı? Ama oldu işte. Azeroth'ta yeniden düzeni kurma peşinde günlerimizi gecelerimizi yoketmeye geldi.



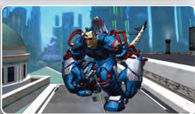
Need for Speed World
PC
Carbon ve Most Wanted şehirlerini harmanlayıp, devasa online bir dünyada özgürce yarışmanıza izin veren World, online yarış oyunu türünü gerçek anlamda başlatabilecek mi?



LOTRO: Siege of Mirkwood
PC
LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.



Aion: Assault on Balaur
PC
Aion çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş. Oyun sonuyla ilgili bazı sorunları olsa da, Assault on Balaur ek paketiyle ona da çözüm getiriyor.



Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?

SİMULASYON



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



Comanche 4
PC
Delta Force'un yapımcısı Novalogic'in son iyi oyunlarından olan Commanche 4, gerçekçilikle aksiyonun iyi dengelendiği bir simulasyon olarak hafızalarımıza kazınmış.



Falcon 4.0: Allied Force
PC
Allied Force güncellenmiş grafik motoru, daha iyi yapay zeka ve yeni çok oyunculu seçenekleriyle Falcon 4.0'ı günümüze taşıyor.



Operation Flashpoint
PC
Düşman topraklarında karanlık bir gecede kayboldunuz ve yönünüzü bulmak için sadece gökteki yıldızlar var... İşte Operation Flashpoint böyle anlarla dolu bir piyade simulasyonu.

SPOR



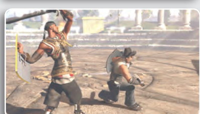
NBA 2K11
PC, PS3, 360
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegane sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa bulurun



Football Manager 2011
PC, PSP
10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.



FIFA 11
PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.

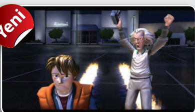


Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

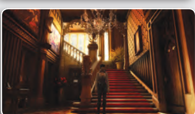


PES 2011
PC, PS3, 360, PSP, Wii
PES 3 yıllık "ne yöne gidemeyeceğini" bilememe sorununu 2011'de çözmüşe benziyor. Seçimini aşırı zorluk ve gerçekçilikten yana kullanıyor.

MACERA



Back to the Future
PC
Telltale Games sağolsun, çocukluğumuzun tüm klasiklerini bölüm bölüm yeniden kavuştuk. Bir de He-Man'e ve Thundercats'e el atsalar ne güzel olacak.



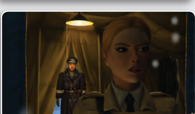
Gray Matter
PC
Gabriel Knight serisinin efsane yapımcısı Jane Jensen 10 yıl sonra oyun arenalarına Gray Matter'la sıkı bir geri dönüş yaptı.



The Silver Lining
PC
King's Quest serisinin yeniden canlandırmaya yönelik amatör bir çalışma Silver Lining. Ama beklenmedik derecede iyi ve üstelik bedava.



Amnesia
PC
Daha önce herhangi bir oyunda korkuğunuzu mu düşünüyorsunuz? Amnesia'ya davet ediyoruz sizi o zaman. Bir çift temiz iç çamaşırınızı da yanınızda getirin.



Lost Horizon
PC
Grafikleri, bulmacaları ve Indiana Jones'a çıkarttığı şapkasıyla Lost Horizon iyi bir oyun. Macera oyunu sevenleri yanıltmaz.

YARIŞ



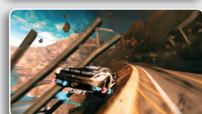
Gran Turismo 5
PS3
Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir Playstation 3 alma nedeni



Need For Speed Hot Pursuit
PC, PS3, 360
Son yıllarda çıkan NFS oyunları içinde en yüksek not ortalamasını, Criterion'un yaptığı Hot Pursuit alıyor.



Joe Danger
PS3, 360
Aslında tam olarak bir yarış oyunu değil, platform da denebilir, sonuçta soldan sağa doğru atlaya zıplaya giden bir motorcuyuz. Ama çok eğlenceli ya...



Split/Second Velocity
PC, PS3, 360
Yarışlar bir süre sonra sıksa da, her an kafanıza bir bomba, bina veya nükleer reaktör yeme stresiyle yarışmanın tadı bambaşkaymış.

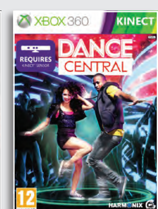


Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.

AYIN ALTIN OYUNLARI



WoW Cataclysm



Dance Central



Vanquish

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

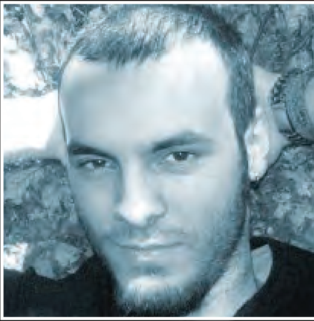
Elimizde birikmiş bu kadar güzel oyun varken, geçtiğimiz ayın kıtlığını farketmedik bile. Önümüzde ise Dead Space 2, DC Universe Online ve Two Worlds 2 gibi potansiyel hitler var.

OCAK '11	
DC Universe Online	PC, PS3
Dead Space 2	PC, PS3, 360
Ghost Trick: Phantom Detective	DS
Kingdom Hearts: Re:coded	DS
LittleBigPlanet 2	PS3
Mass Effect 2	PS3
Mindjack	PS3, 360
Two Worlds II	PC, PS3, 360
ŞUBAT '11	
Bulletstorm	PC, PS3, 360
Darkspore	PC
Deus Ex: Human Revolution	PC, PS3, 360
Disney's Tangled	Wii, DS
Duke Nukem: Critical Mass	DS
Killzone 3	PS3
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	PS3, 360
Test Drive Unlimited 2	PC, PS3, 360
Trinity: Souls of Zill O'll	PS3
MART '11	
Battle vs. Chess	PS3, PSP, Wii, DS
Crysis 2	PC, PS3, 360
de Blob 2: The Underground	PS3, 360, Wii, DS
Dragon Age II	PC, PS3, 360
Driver San Francisco	Wii
Dynasty Warriors 7	PS3, 360
F.E.A.R. 3	PC, PS3, 360
Kirby's Epic Yarn	Wii
Lego Star Wars III: The Clone Wars	PC, PS3, 360, Wii, DS, PSP
MotoGP 10/11	PS3, 360
Okamiden	DS
Patapon 3	PSP
Raiden Fighters: Aces	360
Red Faction: Armageddon	PC, PS3, 360
Shogun II: Total War	PC
Sword of the Stars II	PC
The Sims Medieval	PC

World of Warcraft Cataclysm

Glory of the Cataclysm Hero Rehberi

Yeni bir binek sahibi olmaya hazır mısınız? Şöyle rengârenk, kımıl kımıl, şirin mi şirin, uçan bir binek mesela? Ekipman seviyesi geliştikçe bu bineğe sahip olanların sayısı da artmaya başlayacak, aşağıdaki achievement'ları bir an önce yaparak hazır çok fazla kişide yokken tadını çıkarın.

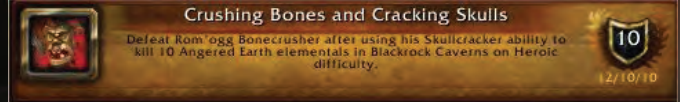


KOLEKSİYONUMUZA YENİ BİR BİNEK EKLİYORUZ!

Sohbet ekranına /played yazdığım zaman oyun bana toplam oynama süremin 417 gün, 2 saat, 3 dakika ve 15 saniye olduğunu söylüyor. Elbette World of Warcraft'tan bahsediyorum, şimdiye kadar hiçbir oyun için harcamadığım zamanı başında geçirdiğim oyundan. 6 senedir düzenli olarak oynuyorum. Başarılı bir loncaya sahibim. En büyük zevklerim arasında achievement toplamak var (öyle ki Cataclysm çıkmadan önce geriye henüz yapmadığım yalnızca üç achievement kalmıştı). Ve buna rağmen, köşemizde WoW hakkında yalnızca bir kez yazı yazdım. Şimdiyse Cataclysm ile World of Warcraft dünyası kalıcı olarak değişti ve bu harika oyunu bu sayfalara almak için daha uygun bir zamanlama olamazdı.

Evet sevgili okurlar, Volcanic Stone Drake sahibi olmaya hazır mısınız? Size bazısı kolay, bazısı zorlu 27 achievement hakkında ipuçları vereceğim, böylece bu bineğe sahip olan (şimdilik) sınırlı grubun içine siz de girebileceksiniz. Tabii en büyük yardımcımız da sabır olacak, çünkü Cataclysm zindanları öyle 20-30 dakikada bitirilebilecek yerler değil. Bazılarından nefret edecek, hatta achievement'ları bitirdikten sonra bir daha gitmek istemeyeceksiniz (bana Deadmines demeyin mesela). Ama harcadığımız zamana, verdiğimiz emeğe de değecek. Hazırsanız başlıyoruz. Volcanic farewell!
-Eser Güven

Blackrock Caverns



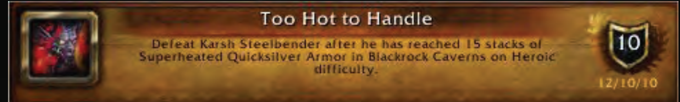


Zor bir achievement değil. Rom'ogg Quake yeteneğini kullandıktan sonra ortaya 5 tane Angered Elemental çıkıyor. Bunlara dokunmayın (petlerin AoE yeteneklerini de kapamayı tercih edebilirsiniz) ve boss Skullcracker yeteneğini kullanırken menzilde kalmalarını sağlayın (AoE stun işe yarayacaktır). Bu işlemi iki kere tekrarladıktan sonra boss'u öldürün.



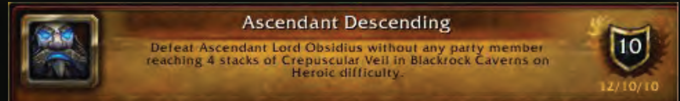


Evolved Zealot oluşması için Zealot'lara giden ışınları kesmemeniz gerekiyor, ancak Evolved Zealot çok güçlü olduğundan üç Zealot'u da tek tek dönüştürmeniz gerek. Herhangi bir zaman sınırlaması olmadığı için önce ilk Zealot'u dönüştürün, muhtemelen Shadow Strike sırasında tank cooldown'larını kullanmanız gerekecek. İlk Evolved Zealot öldükten sonra cooldown'ların yenilenmesini bekleyin ve ikinci Zealot'u dönüştürün. Yine bekleyin ve üçüncü Zealot'u da dönüştürüp öldürün.





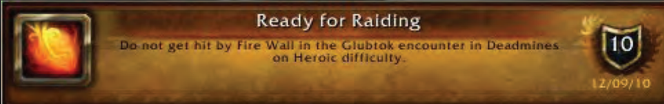
Grubun yapısına bağlı olarak zorlaşan bir achievement. 15 stack'e ulaşmak için sakın acele etmeyin, aksi halde AoE ölümcül olabilir. Boss'u her seferinde 1-2 stack alacak şekilde ateşte tutun, sonra dışarı çıkarın. Debuff 15 saniye boyunca kaldığı için acele etmenize hiç gerek yok. 10 stack'ten sonra boss'un sağlığını iyice azaltın, ateşe sokun, cooldown'larınızı kullanın ve 15 stack olduktan sonra da öldürün.





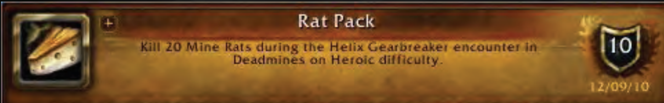
Yapmanız gereken bir kişiyle üç add'ı da etrafta dolaştırmak. Add'lar çeşitli CC formlarından etkilendikleri için grubunuzda hunter, mage, druid gibi sınıflar varsa işiniz oldukça kolay olacak. Frost Nova, Root, Trap gibi CC formları kullanarak add'ların yanınıza yaklaşmalarına izin vermeyin ve grubun kalan kısmıyla boss'a yakın biçimde durarak öldürün.

Deadmines



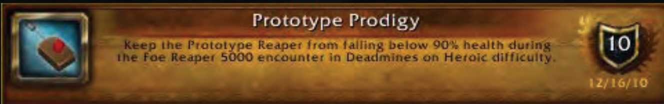


Anlamlı ama kolay bir achievement, başaramazsanız hakikaten de raid yapmaya hazır değilsiniz demektir :) Glubtok Fire Wall yeteneğini kullandığında siz de duvara uygun biçimde sürekli olarak boss'un etrafında dönmelisiniz. Bu kişisel bir achievement olduğundan gruptaki başkaları aleve değse bile sizi etkilemeyecektir.





Lumbering Oaf gruptaki biri üzerinde Charge yeteneğini kullandığı zaman tomruklara çarpıyor ve altından birkaç fare çıkıyor. Yapmanız gereken tek şey bu fareleri öldürmek. Eğer 20 fareyi de tek seferde öldürmek istiyorsanız boss'u hızlı biçimde öldürmeyin ve 3-4 kere Charge yapmasına izin verin. 20 fareyi de tek seferde öldürmek zorunda değilsiniz, kalanları DM'ye bir sonraki gelişinizde tamamlayabilirsiniz.



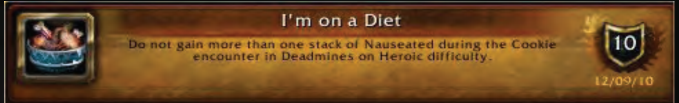


Öncelikle aşağıdaki Reaper'ları öldürmeden önce kesinlikle Prototype Reaper'a binmeyin, çünkü Prototype trash sırasında zarar gördüğünde de achievement başarısız olabiliyor. Reaper'ları öldürdükten sonra bir kişi Prototype'a binecek, tank ise boss'u rampadan yukarı doğru çıkaracak. Amacımız boss'un Prototype'a yakın olmaması, çünkü Overdrive yeteneği zarar verebiliyor. Kalan dört kişi yukarıda boss'u öldürürken, Prototype'ı kullanan kişi de aşağıda spawn olan add'lar üzerinde 1-1-2 rotasyonunu kullanarak add'ları sürekli olarak sersemletip zarar verebilir. Bu rotasyon sayesinde hiç zarar görmeyeceksiniz.





Bu achievement'ta tek önemli olan Freezing Vapor'ların üç kez Coalesce yeteneğini kullanması, yani wipe olmanızın herhangi bir zararı yok. Bu yüzden Ripsnarl'la savaşırken Vapor'lar geldiğinde kulübenin içine girin ve tümünün büyüyüp Coalesce kullanmasını bekleyin. Coalesce çok sert vurduğu için garanti olsun diye hayatta kalmak amacıyla cooldown kullanmanız gerekir. Achievement'ı aldıktan sonra ölün ve Ripsnarl'ı normal biçimde öldürün.





Kişisel bir achievement. Etrafına yeşil duman salan kötü yiyeceklerden uzak durun ve altın renkli olan iyi yiyecekleri kullanarak boss'u öldürün.

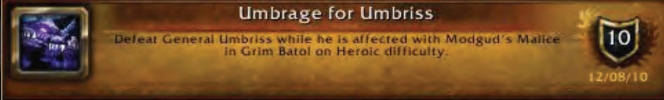




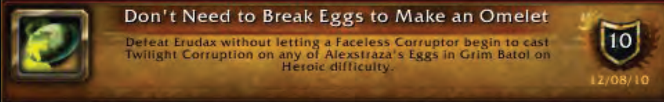
Bu achievementta azıcık cinlik yapacağız. İlk kabus başladığı anda hemen platformdan atlayıp kapıya doğru koşun. Son derece yavaşlamış olacaksınız, ama onca rampayı inmek zorunda kalmayacaksınız. Buzların düştüğü yerlere dikkat ederek boss'u öldürün. İkinci kabus başlayınca örümcekleri önemsemeden boss'a saldırın. Üçüncü kabusta dikkatli olmalısınız, dönen elektrik duvarlarına değerseniz çok büyük zarar görür, muhtemelen de ölürsünüz. Bu kısım tamamen beceri kısmı, kapıya ulaşın ve yine boss'u öldürün. Eğer olur da biriniz bu kabusta ölürseniz hemen geri dönün ve teleport kullanarak gemiye ışınlanıp diğerlerini bekleyin. Dördüncü kabus başladığında hemen öndeki üç worgen'e koşun ve sizi öldürmelerine izin verin (eğer yeterince zaman var, temizleyerek Vanessa'ya ulaşırım diyorsanız ayrı). Hepiniz ölünce hızla geri koşun, teleport kullanarak gemiye ışınlanın ve son iki rampayı hızla koşarak Vanessa'ya saldırın. Achievement için tek gereken ilk kabus başladıktan 5 dakika sonra Vanessa'ya saldırabilmek. Son kabusta ölseniz bile zaman devam ediyor, ama Vanessa'nın spawn olabilmesi için son kabusa ulaşmanız şart. Eğer olur da zamanında boss'u çekmeyi başaramazsanız instance'tan ayrılın, 30 dakika bekleyin, böylece soft reset olacak ve Vanessa'nın kabusu başlatan notu geri gelecek. Böyle bir durumda geri döndüğünüzde teleportu kullanarak robot odasına ışınlanmalı ve geri kalan trash'i temizlemelisiniz. Yoksa kabus sırasında başarılı olamazsınız.



Grim Batol

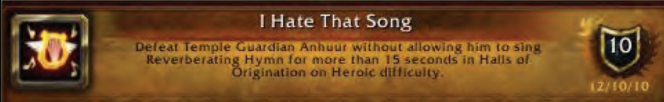


Umbriss ile savaşırken zaman zaman dört tane Trogg çağırıyor, bunlardan biri Malignant Trogg (mor parlamasından anlayabilirsiniz). Bu Malignant Trogg'u diğerlerinden uzağa çekin ve CC ile kontrol etmeye başlayın. Savaş sırasında bir tane Malignant aktifken başka spawn olmuyor, boss %5-10'lar civarındayken Malignant Trogg'u yanına götürün ve öldürün. Boss bufflanacak ve %50 daha sert vurmaya başlayacak. O sizi öldürmeden siz onu öldürün. Eğer Malignant Trogg'u daha önce öldürürseniz bir sonraki dörtlü grupta yine bir tane gelecektir.

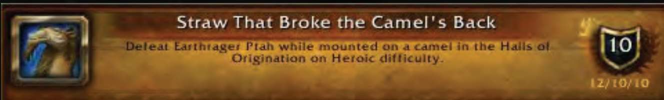


Erudax, Shadow Gale yeteneğini kullanmayı bitirdiğinde kapıda iki tane Faceless Corruptor çıkıyor ve bunlardan biri sola, biri sağa giderek yumurtalar üzerinde Twilight Corruption yapmaya başlıyorlar. Amacımız bunu engellemek. Bu iki add da yavaşlatılabiliyor, dolayısıyla Shadow Gale'in bitmesine 1 saniye kala hemen kapıya doğru koşmalı, her türlü yavaşlatma yeteneğinizi (warlock'lar için glyph of shadowflame dahil olmak üzere) kullanarak ikisini de öldürmelisiniz. Add başına bir ana dps atayıp, üçüncü dps ile ikisine de yardım edebilirsiniz.

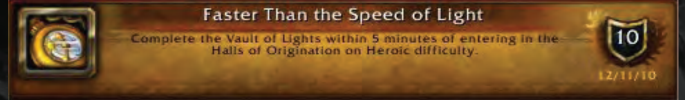
Halls of Origination



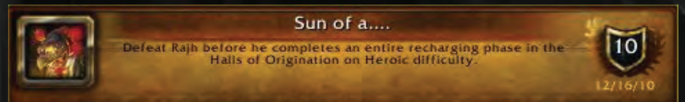
Anhuur, kalkanını açtığı anda interrupt yapacak kişi haricindeki dört kişi ikişerli gruplar halinde sağdan ve soldan aşağı atlayacaklar. Her iki gruptaki dps hemen kola yönelecek, bu kolun çekilmesi 10 saniye süren bir channeling işlemi. Bu sırada gruptaki tank veya healer veya üçüncü dps yılanların aggrosunu üzerine çekecek ki kolu çeken kişinin yaptığı iş sekteye uğramasın. Kolları aynı anda çektiğimiz için 10 saniye sonra Anhuur'u interrupt yapabiliyoruz, böylece Reverberating Hymn istenen süreyi geçmemiş oluyor.



Süper basit bir kişisel achievement. Boss ile deve üzerinde savaşırken yerdeki toprak hareketlerine dikkat edip hemen oradan kaçmalısınız. Devecik en küçük bir zararda pes ediyor çünkü.

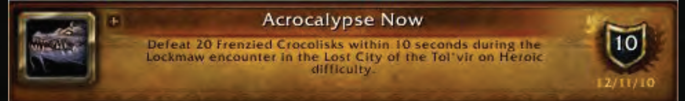


Bu achievement'ı her seferinde bir kez deneyebilirsiniz, süreniz Brann'ın kapıyı açmasıyla başlıyor. Yapmanız gereken 5 dakika içinde dört mini boss'u öldürüp sondaki kapıyı açmak. İlk boss 10% civarındayken hemen sonrakine ilerlemeye başlayın ve bir yandan ilerlerken bir yandan boss'u öldürün. Ortadaki platformda bulunan Trogg gruplarını gerekmediği sürece çekmeyin, etraflarından rahatça dolaşabiliyorsunuz. Çektiğiniz Trogg gruplarını ise durarak değil, hareket halindeyken öldürün. Yani amacınız durmadan bir sonraki boss'u çekmek olmalı, boss ile savaşırken AoE ile Trogg'ları temizleyebilirsiniz.

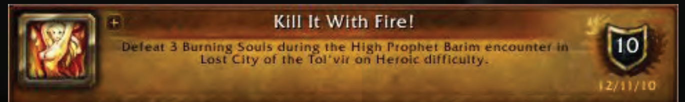


Şu andaki ekipman seviyesi yüzünden en zorlu achievement'lardan biri. Rajh her yeteneğini kullandığında enerjisi azalıyor ve enerjisi sıfırlandığında odanın ortasına gelip şarj etmeye başlıyor. Amacımız bu şarj olayı bitmeden Rajh'ı öldürmek. Buradaki en önemli husus Rajh'ın yeteneklerini interrupt ederek gereğinden fazla enerji kullanmasını engellemek. Ayrıca Rajh'ı odanın kenarına çekip savaşmalısınız, böylece ortaya doğru giderken zaman kazanmış olacaksınız. Heroism/Bloodlust ve tüm cooldown'larınızı Rajh ortaya hareket etmeye başladığı anda kullanın, çünkü tamamen şarj olması yaklaşık 20 saniye sürüyor. Bu achievement kolaylaştırılmadan önceki Gotta Go! achievementına benziyor, işinizi garantiye almak için bir tank ve dört dps deneyebilirsiniz.

Lost City of the Tol'vir

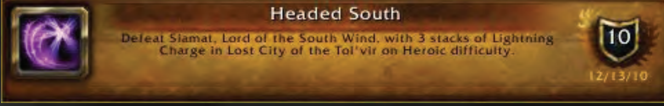


Lockmaw düzenli olarak dört tane timsah çağırıyor, achievement için bunlardan 20 tanesini 10 saniyede öldürmelisiniz. Timsahlar geldiğinde gruptakilerden birine debuff geliyor ve timsahlar o kişiyi takip etmeye başlıyorlar. Yapmanız gereken şey yine slow yeteneklerini kullanmak, nova ile durdurmak, böylece hiçbir timsahı öldürmeden etrafta kaçışmak. Timsahlar yakaladılar mı sert vuruyorlar, bu yüzden blink, demonic circle, disengage gibi yetenekleri kullanmaktan kaçınmayın. Beşinci timsah grubu da geldiğinde tümünü bir araya toplayın ve AoE'ye başlayın. Wipe olsanız bile achievement'ı alacaksınız.



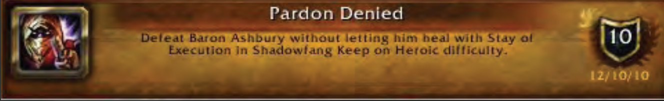
Boss 50% iken gölge tarafına geçeceksiniz. Burada her birkaç saniyede

bir Soul Fragment ortaya çıkacak, bu Soul Fragment'leri yerdeki alevler üzerine götürmeli ve ölmelerini sağlamalısınız. Soul Fragment'ler aleve geldiklerinde Burning Soul debuff'ı alıyorlar, achievement'ta ismi geçen de bu. Üç taneyi de öldürdüğünüzde



En zor achievement'lardan biri çünkü grup çok fazla AoE zararı görüyor. Siamat'ı üzerinizde 3 tane Lightning Charge varken öldürmeniz gerek. Lightning Charge almak için ise spawn olan Servant'ları öldürmeniz, öldüklerinde de dibinde durmanız gerekiyor, böylece üzerinize bu debuff gelecek. Her bir stack, aldığınız zararı büyük ölçüde arttırıyor. İşin zor kısmı ise Siamat'ın kalkanı, çünkü bu kalkan Siamat'ın aldığı zararı 90% azaltıyor. Kalkanı kaldırmak için spawn olan üçüncü Servant'ı öldürmeniz gerek. Böylece ilk stack'i alacaksınız, bir yandan Siamat'a saldırın, debuff'ın kaybolmasına 5 saniye kala ikinci Servant'ı öldürün, Siamat'a saldırmaya devam edin. 2 stack debuff kaybolmadan son Servant'ı öldürün ve 3 stack ile Siamat'ı öldürün. 3 stack aldığınızda aşırı zarar görmeye başlayacağınız için sağlam bir healer'a ihtiyacınız olacak. Arada çıkan Minion'ları hemen öldürmeyi unutmayın.

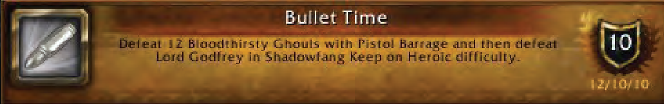
Shadowfang Keep



Bu achiemevent için yapmanız gereken tek şey Ahsbury, Stay of Execution yeteneğini kullanmaya başladığı anda interrupt etmek.



Normalde zor gibi görünen bu achievement'ın kolay bir yolu var. İlk önce başlar başlamaz Springvale'in yanındaki iki adamını hızlıca öldürün. Grubunuzda mage varsa işiniz iyice kolaylaşacak, çünkü tank Springvale'i odadan çıkarıp instance'ın başına doğru sürüklerken geride kalan mage (veya hunter, veya etkin CC yapabilen diğer bir sınıf) spawn olan iki add'ı sürekli olarak yavaşlatacak ve boss'un yanına gelmesine engel olacak. Add'ların Unholy Empowerment yetenekleri sınırlı bir menzile sahip olduğu için onlar boss'un yanına ulaşamadan Springvale'i öldürebileceksiniz.



AoE zarar yeteneklerinizi kullanmayın, spawn olan Bloodthirsy Ghoul'lar tank tarafından toplanacak ve Godfrey Pistol Barrage yeteneğini kullandığı zaman Ghoul'lar gördükleri zarar yüzünden ölecekler. 12 tane öldürdüğünüze inanıyorsanız Godfrey'i de öldürüp achievement'ı kapabilirsiniz.

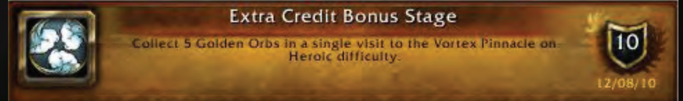


The Stonecore



Süper basit, büyük ihtimalle bir kez wipe olmanızı gerektirecek bir achievement. Azil'in hemen önünde üç grup Disciple bulunuyor, toplam 60 tane. Yapmanız gereken bu grupları temizlemeden Azil'i çekmek ve savaş başladığı anda tüm AoE yeteneklerinizi kullanarak bütün Disciple'ları öldürmek. Göreceğiniz zarar çok yüksek olacak ve muhtemelen öleceksiniz, ama achievement'ı da alacaksınız. Eğer olur da başarısız olursanız, bu sefer de savaş sırasında spawn olan Disciple'ları toplamanız gerekecek ki bu yöntem oldukça zorlu.

The Vortex Pinnacle

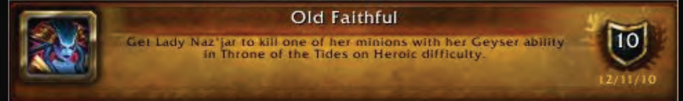


Basit ve eğlenceli bir achievement. Instance'a yayılmış halde küreler var ve siz bunları toplamaya çalışıyorsunuz. Mesela iki tanesi Grand Vizier Ertan'ı geçince, platformun dışında küreleri göreceksiniz. Yapmanız gereken platformdan aşağı atlayıp küreye tıklamak, rüzgar sizi tekrar yukarı platforma çıkaracak. İki tane Altairus'un odasında var, bunları Altairus'la kapışırken alabiliyorsunuz (odadaki hortumlar sayesinde). Altairus'u geçtikten sonraki platformun da yanlarında iki tane var.

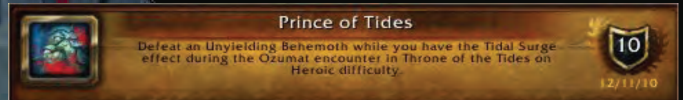


Grupta priest varsa son derece basit bir achievement. Asaad arada bir Static Cling yeteneğini kullanıp sizi yere sabitliyor, bu yetenek 1 saniye cast süresine sahip bir yetenek. Eğer priest varsa tüm grup üzerinde Levitate kullanın, böylece Cling yeteneği size etki etmeyecektir. Ancak Asaad'ın Chain Lightning yeteneği size vurduğunda Levitate de düşüyor, yani Lightning sonrasında priest tüm düşenleri anında Levitate ile kaldırmalı. Eğer priest yoksa iş tamamen zamanlamaya kalıyor, eğer Asaad Cling yeteneğini kullandığı sırada zıplarsanız ayağınız yerde olmayacağından Cling etkisinden kurtulmuş olacaksınız. Kişisel bir achievement, yani birisi Cling yese bile diğerleri achievement alabiliyor.

Throne of the Tides



Naz'jar üç tane add spawn ediyor, ikisi caster, biri melee. İki caster'ı da öldürün, melee olanı 50% civarına getirin. Tekrar Naz'jar'la kapışmaya başladığınızda gruptakilerden birinin altında Geyser yeteneğini kullanacak, add'ı hemen bu bölgeye sürükleyin ve ölmesini sağlayın. İsterseniz grupça add'ın üzerinde toplanabilir ve Geyser'in altında çıkmasını sağlayabilirsiniz.



Unyielding Behemoth'u öldürmeyin, sağlığını düşürüp devam edin. Bu add öyle sert vuran bir add değil, o yüzden rahatça tanklayabilirsiniz. Son aşamaya geldiğinizde Neptulon grup üzerine Tidal Surge buff'ı uygulayacak, hemen Unyielding Behemoth'u öldürüp achievement'ınızı alın.



EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

LOG iPad'de!

TÜRKİYE'DE İLK KEZ

www.log.com.tr/iPad

avea katkılarıyla

ORGANİZE SANAYİ



YOK

Atölyenin kirli camlarından dışarıya bakıyorum; ne yağmur, ne kar. Bir aralık bitti gitti, bir yıl bitti gitti. Güneşin etrafında bir tur daha attık. Ama ne nerede olduğumuzu biliyoruz aslında, ne de hangi zamanda. Çivisi çıktı gezegenin. Bir daha da oturmaz yerine biz bu kafayla gittikçe. Yeni yıl, umut hede hödö diye bağırıyor dışarıdakiler. Kafa aynı taş kafa olduktan sonra boşuna döner dururuz koskoca evrende. Yok kardeşim, taze bitti. Umut falan yok size. Dişililer kırılmış, volan dönerken yalpa yapıyor. Yakındır yuvasından kurtulup savrulması. "Önce Emniyet" yazıyor duvarda ama herkes hâlâ burnunun dikine gidiyor. -KAAN ALKIN



2011

Bir yıl daha bitti. Her ne kadar yeni yıl denince akla kar gelse de, Organize Sanayi'nin çatısı bir türlü beyaza boyanmadı bu sene de. Soğuk da gelmedi ki kabanıma sarınıp atkımı boynuma dolayayım; ince belliden bir yudum çay alıp içimi ısıtayım. Ustam da aynı dertten muzdarip, "Kısmetse seneye" demekten başka bir şey gelmiyor elinden. Ama sanki daha derin bir şeylerden bahsediyor bunu derken. 2010'da yapılmak istenip de yapılamayanlardan belki. Pencereye bakıyorum, yağmur başlıyor. Çayımdan bir yudum daha alırken düşünüyorum, 2011 için umutlanmak istiyorum... Yeni yılınız kutlu olsun Oyungezerler. -MERT

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

SAMSUNG





Akasa Nero



Samsung SyncMaster T240



Samsung 1TB x 6 (HD103SI)



High Power 1000 Watt



Samsung Writemaster DVD-RW 22x



Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme



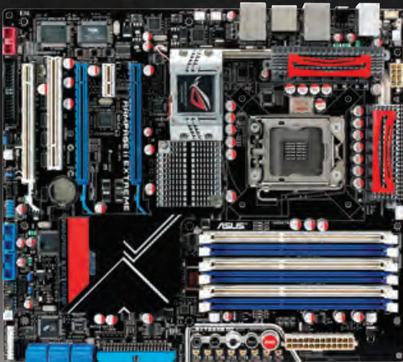
Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB



Dark Evo



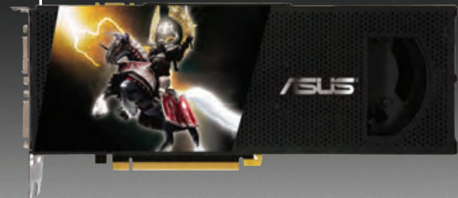
Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark



Asus Rampage II Extreme



Powerful PL-1200



Asus ENGTX295

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ LOG | Team | intel CORE i7 inside | POWERFUL

Tt eSPORTS Challenger Pro

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

KLAVYEMLE ARAMA KARA KEDİ GİRDİ -MERT YİĞİT DOĞRU

THERMALTAKE DEYİNCE AKLINIZA ne geliyor sevgili oyungezerler? Kaliteli ve şık kasalar, verimli güç kaynakları, başarılı soğutma sistemleri değil mi? Thermaltake'in eSPORTS için profesyonel oyuncu ekipmanları üreteceği bölümü Tt eSPORTS'la birlikte artık tüm bunların yanına bir de profesyonel oyuncu ekipmanları ekleyeceğiz gibi görünüyor.

Bunu en sona saklamam lazım ama şimdiden söylüyorum işte: Challenger Pro kutu içeriğinden özelliklerine kadar dört dörtlük bir klavye. Neyi yok ki? 3 aşamalı kırmızı aydınlatması, her birine 10 adet komut atayabildiğimiz 4 adet profilin bilgisini tutan 64kb'lık hafızası, klavyeyi taşırken ayrı bir kılıfa yerleştirebileceğimiz örgülü kablosu, kullanımda elimizin terlemesini önleyen fanı… Evet, Challenger Pro'nun sağ ve sol üst kısımlarında bulunan plastik kapakçıkları çıkararak yerleştirdiğimiz bu fan, usul usul üflüyor WASD ya da yön tuşları üzerindeki elimize. Bu, el terlemesini önlemekten ziyade oyun oynarken ellerin daha az yorulmasını sağlıyor. Rahatlatıcı bir etkiye de sahip olan fanı, kullanılmadığında klavyenin arkasındaki yuvasında saklayabiliyoruz.

Ürünle gelen programla makrolarımızı ayarlayabiliyor, klavye üzerinden de ayarlayabildiğiniz aydınlatmanın şiddetini seçebiliyor ve klavyenin ön kısmında bulunan "Tt" logosunun aydınlatmasını açıp kapayabiliyoruz. Özellikle logo aydınlatmasının ayarlanabilmesi bir artı, çünkü oldukça büyük olan logo aydınlatılmışken gece karanlığında gözünüze girebiliyor. Tt eSPORTS'un bunu bizim tercihimize bırakması hoş, zira ben kullanırken kapatmayı tercih ettim.

KADI KIZININ KUSURCUĞU

Kusursuz ürün pek azdır sevgili oyungezerler. Challenger Pro'nun da bir iki eksisi var doğal olarak. Örneğin seçili profile göre renk değiştiren ışığı ve aynı yerde bulunan *caps*, *scroll* ve *num lock* ışıklarını otururken görmek çok zor. Bunun için doğrulmak gerekiyor ki, özellikle oyundayken can sıkıcı bir durum bu. Bir ikinci şikâyetim de USB girişlerinin klavyenin arkasında olması. Girişleri görmeden buraya bir şey bağlamaya çalışmak resmen ölüm. Keşke yanda olsaymış girişler ama sağlık olsun.

Piyasaya çıkmasına az bir süre kalan TT eSports ürünleri geliştirilmeye devam ediyor. Bu haliyle bile kullandığım en başarılı oyuncu klavyelerinden biri gerçi. Piyasaya çıktığında çekinmeden alışveriş sepetimize ekleyeceğimizden eminim.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Zarif tasarım, ekstra özellikler
Eksiler: Işık dediğin parlar, USB girişi dediğin görünür
Üretim: Tt eSPORTS www.ttesports.com
İthalat: Vektron www.vektron.com.tr
Fiyat: Belli değil

VuVutech 5000
VUVUZELANIN YARARLARI
Alarm Monitoring Company'nin vuvuzela sevdirecek olan alarm sistemi VuVutech 5000, alarm harekete geçtiğinde 135db üstünde ses çıkarabiliyor. 2010 Dünya Kupası hakkında akılda kalan en büyük şey olan sinek vızıltısı benzeri sesiyle vuvuzelanın kullanıldığı VuVutech 5000, hırsızları caydırmada etkili bir yol olabilir. O vızıltıyı çekmektense…



TDK Three-Speaker Boombox

BOOMBOX'LAR GERİ DÖNDÜ!

80'li yıllarda omuzlarda taşınan boombox'lara filmlerden, resimlerden ya da illüstrasyonlardan aşinalığınız vardır büyük ihtimalle. Sonraları ortadan kaybolan bu boombox'lar, TDK ile geri dönüyor. Görünüm olarak değilse de teknolojik açıdan günümüze uyarlanan bu müzik kutularının piyasayı ele geçirmesini falan beklemiyoruz tabii ki. Yine de retro tasarımına yedirilmiş USB girişiyle, 3.5mm jak ve RCA girişiyle ilgi çekecektir. İki versiyon halinde satışa sunulacak olan boombox'un subwoofer'lı versiyonu 499, subwoofer'sız versiyonuysa 399 dolardan ocak ayı itibariyle satışa sunulacak.



Yeni iPad

BELKİ NİSAN'DAN DA YAKIN

Steve Jobs'un iPod ve iPhone'dan sonraki eseri iPad'in ikinci neslinin Nisan 2011'de piyasaya sunulması bekleniyor. Apple bu konuda sessizliğini korusa da iPad'i üreten Foxconn'dan havalanan kuşlar, kulağımıza ikinci nesil iPad'lerin Şubat 2011'de üretilip Nisan 2011'de de satışa sunulacağını fısıldadılar. Daha ince bir yapıya sahip olacak olan (incelikten kırılacak bunlar) yeni iPad'in getireceği özellikler arasında FaceTime ve RetinaDisplay dikkat çekiyor diyor, başka da bir şey bilmiyoruz.



A4 Tech XG-760

X7'LERİN KABLOSUZ AÇILIMI -MERT YİĞİT DOĞRU

ORGANİZE SANAYİ'DEKİ İLK incelemelerimden biri A4 Tech'in X7 serisi bir faresiydi, hey gidi günler. A4 Tech ürünlerinin bendeki yeri apayrı bu yüzden. Zaman geçiyor ve benim gibi X7 serisi de değişiyor, gelişiyor. Neyse ki bu değişim hep olumlu yönde oluyor.

XG-760'ın, bu sayfalarda konuk ettiğimiz diğer X7'lere oranla en büyük farkı kablosuz oluşu elbette. A4 Tech, X7 serisini kablolarından kurtarmış, kablosuz deneyimimiz en üst seviyeye çıksın diye de bir iki özellik eklemiş. Örneğin RF sinyal gücünü takip ederek farenin kullanılabileceği en uygun pozisyonu ayarlayabiliyor, yine fareyi belirli bir RF sinyalinde sabitleyerek diğer sinyallerin parazit yapmasını önleyebiliyoruz. 3'e kadar A4 Tech X7 serisi klavye ya da fare ekleyebildiğimiz ve kullanmadığımızda farenin altına gizleyebileceğimiz alıcıyı, yine kutudan çıkan uzatma kablosuyla masamızın üzerinde ağırlayabiliyoruz. Böylece gayet akıcı ve lag'siz bir kullanım sunuyor bize fare. Hakikaten de kullandığım süre boyunca kablosuzdan doğabilecek hiçbir sorun yaşamadım XG-760 ile (kablosuz kısmı bahane, aslında hiç sorun yaşamadım).

UÇ UÇ FARECİK

İki adet AA pille çalışan farenin ağırlığı değiştirilemese de kullanımda sorun yaratmıyor. Ne çok hafif, ne de aşırı ağır; tam kararında. Sağ elini kullanan kullanıcılar için tasarlanan farenin üzerinde bulunan tuşların hiçbirine ulaşmada zorluk çekmiyorsunuz. XG-760'ın ele iyi oturmasını sağlayan pütürlü üst yüzeyi, farenin kalitesini de simgeliyor aynı zamanda. Malzeme kalitesi, ergonomi ve şık tasarım; hepsi yerli yerinde.

Biraz da teknik özelliklere bakalım tabii, iş sadece tasarımla bitmiyor. Ama hey, bu bir X7! Seri ne zaman bizi teknik açıdan üzmüş ki, bu defa üzsün? 2ms tepki süresi, 800-3200DPI tarama kabiliyeti, 5 farklı profildeki makro ayarları için 48K belleği… Hepsi mevcut. Bunların yanında bir de Glass-Run özelliği var farenin. A4 Tech'e göre hafif tozlu cam alanlarda bile rahatlıkla çalışıyor bu fare, üzerinde deneyecek hafif tozlu cam bulamasam da (çok temiziz ofisçek). Denediğim birkaç farklı yüzeyde sorun çıkarmadı bana XG-760. Yanında gelen ve başarısı dillere destan Oscar makro yazılımından bahsetmiyorum bile.

Bir X7 serisi fare incelemesinde daha görüyoruz ki A4 Tech'in X7 fareleri her geçen gün gelişip yeni özellikler ekleyerek yoluna devam ediyor. Biz de gelen her X7 ile seriye daha bir hayran kalıyoruz. Ne diyeyim, seviyoruz seni A4 Tech.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Malzeme kalitesi, tasarım, ergonomi
Eksiler: Yok
Üretim: A4 Tech www.x7.cn
İthalât: Multimedya
www.multimedya.com.tr
Fiyat: 49TL (KDV dâhil)

Seasonic M12 II Bronze 620w

İDEAL SİSTEMLERE İDEAL GÜÇ KAYNAĞI -MERT YİĞİT DOĞRU

Güç kaynaklarının sistemin genel sağlığı için ne kadar önemli olduğunu defalarca kez yineledi Kaan usta bu sayfalarda sevgili oyungezerler. Ama halâ aranızda bu parçaya yeterli değeri vermeyenleriniz olduğunu seziyorum ve sizlere Seasonic'in M12 II Bronze 620w güç kaynağını sunuyorum. Bakalım buna da hayır diyebilecek misiniz?

Seasonic M12 II Bronze, modüler bir güç kaynağı olduğundan kasamın içini kablolarıyla boğmuyor. Bu da hem daha sağlıklı bir hava akımı, hem de daha hoş bir kasa içi görüntüsü demek. Özellikle kasa modifikasyonuyla uğraşanlar için bulunmaz nimet valla. Kabloları aydınlattıktan sonra kasadaki LED ne işe yarar ki değil mi? Seasonic, güç kaynağıyla beraber 4 adet 3'lü SATA kablosu, 1 adet PCI kablosu, 1 adet disket kablosuyla beraber 2 adet PCI-E kablosu gönderiyor. Bu da, ihtiyaç duyabileceğiniz kabloları M12 II Bronze 620w'ın kutusunda bulabiliriz demek.

PEKİ YA PERFORMANS?

SLI ve 80+ Bronze sertifikalarına (%50 yük altında %85'e varan verimlilik oranı) ve aktif PFC özelliğine sahip olan ürünün performansı göz doldururken, Japon üretimi uzun ömürlü kapasitörleri de güç kaynağının ömrüne ömür katıyor. S2FC (Smart&Silent Fan Control) teknolojisine sahip bilyalı 120mm fan sayesinde Seasonic M12 II Bronze'un tüm bu özelliklerinin yanına bir de sessizlik ekleyin. Oldu mu size hem performansı yerinde, hem uzun ömürlü, hem de sessiz bir güç kaynağı?

Oyunlarınızı rahatlıkla oynamak için ideal bir sistem toplamak istiyorsunuz (bizim ideal sistem ayarında), ya da alt seviye bir sistem topladınız ve ileride yapacağınız ufak güncellemelerde kafanız rahat olsun istiyorsunuz. Her iki durumda da Seasonic M12 II Bronze 620w güç kaynağı işinizi görecektir. Dediğim gibi performanslı, ömrü uzun, sessiz. Bir güç kaynağından daha fazlasını beklemek haksızlık olur zaten.





İNCELEME
Performans: 4 ★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Modüler kablo sistemi, 80+ Bronze, %87'ye varan verimlilik yüzdesi
Eksiler: Yok
Üretim: Seasonic
www.seasonic.com
İthalât: Akortek
www.akortek.com
Fiyat: 115.00$ + KDV

Lenovo IdeaPad Z560

THINKPAD'LE DÜŞÜNDÜK, IDEAPAD'LE HAREKETE GEÇME ZAMANI! -MERT YİĞİT DOĞRU

Lenovo deyince aklıma ilk olarak ThinkPad markası geliyor. Nedenini biliyorsunuz, dizüstü dünyasında hayran olduğum bir marka ThinkPad serisi. Ama bir de IdeaPad serisi var ve ona da gereken ilgiyi göstermek lâzım elbette. Sonuçta IdeaPad serisi dizüstüler de yüksek performansı, şıklığı ve narinliği bünyelerinde barındıran cihazlar. Tıpkı Z560 gibi.



Piyano siyahı kapağı üzerindeki Lenovo logosuyla sadelikten ilk olumlu puanını alıyor benden Z560. Kapağı kaldırıp baktığımda da verdiğim puanın ne kadar yerinde olduğunu görüyorum. Siyah çerçeveli 1366x768 15.6" LED arka aydınlatmalı ekranıyla, gri alüminyum alaşımlı metalden gövdesine yerleşmiş siyah tuşlu chicklet klavyesiyle, gövde rengi geniş touchpad'iyle, elitliği simgeleyen minik beyaz durum ışıkları ve dokunmatik tuşlarıyla bu dizüstü bilgisayarın sadeliğinin yanında güzelliği de şapka çıkarılacak cinsten. Lenovo yer bolluğunu kullanmış ve hiçbir şeyi sıkıştırmadan nümerik klavyeyi de ekleyivermiş bilgisayara. Burada özellikle sıkıştırmadan diyorum, çünkü bazı dizüstü bilgisayarların sıkış tıkış nümerik klavyeleri görsel açıdan pek hoşuma gitmiyor, klavyeyle beraber içim de daralıyor.

YA SEN AŞIRI DERECEDE ERGONOMİK BİR ŞEYSİN

Ön kısmında bir kapak arkasına gizlenmiş kart okuyucu haricinde kablosuzu açma kapama tuşu bulunan Z560'ın sol yan yüzünde bir adet ethernet, bir adet e-SATA/USB, bir adet HDMI, bir adet VGA bir adet de USB bağlantı noktası, Kensington kilidi ve ExpressCard slotu (mobil modem kartı vs. için) yer alıyor. Sağ yan yüzündeyse güç ve ses bağlantı noktaları, bir adet USB bağlantısı ve DVD yazıcı yerini almış. Tüm girişler doluyken bile kullanımda herhangi bir rahatsızlık vermedi kablolar. Ürünün arkasında herhangi bir bağlantı noktası bulunmaması da ayrı bir artısı bana soracak olursanız. Hem bilgisayarı kucağınızda kullanırken rahat ediyorsunuz, hem de bir USB bellek takacağım derken kırk takla atmamış oluyorsunuz.

Intel Core i5 460M 2.53GHz işlemcisi, Windows 7 Home Premium işletim sistemi ve 3GB DDR3 belleği bulunan dizüstünün oyun performansını, giriş seviyesi Nvidia GeForce 310M biraz baltalıyor. Aynı zamanda 500GB kapasiteli sabit diskin 5400 RPM değerine sahip olması da biz oyuncular açısından biraz can sıkıcı geliyor kulağa. Ama hemen enseyi karartmayalım. Yeni de olsa optimizasyonu sağlam olan oyunları (*Dirt 2*'de keyfimi kaçıracak yavaşlamalar olmadı hiç mesela) ya da biraz eskimiş oyunları rahatlıkla oynayabilirsiniz. Olmadı benim gibi indie oyunlara sararsınız (bahaneniz olur hem). Bunların yanısıra Nvidia CUDA'nın tüm nimetlerinden yararlanabilir, HD video içeriğinizi de rahat rahat izleyebilirsiniz Z560'la. Kısacası yanınızda taşıdığınız süre boyunca sizi eğlendireceğinden şüpheniz olmasın bu bilgisayarın.

Z560'ın IdeaPad bilgisayarlara has özelliklerine bakalım biraz da. Daha önce bahsettiğim Lenovo Enhanced Experience, VeriFace ve Dolby Advanced Audio özellikleriyle gelen Z560'ın tek tuşla yedekleme sağlayan OneKey Kurtarma Sistemi'yle farklı görüntü ve ses modları arasında geçiş yapmamızı sağlayan OneKey Theatre özellikleri de mevcut. Az önce bahsettiğim dokunmatik panele tek bir dokunuşunuza bakan akıllı fan gürültü kontrolü de, dilediğiniz zaman bilgisayarınızı daha sessiz çalıştırmanızı sağlıyor. Tüm bu özelliklerle birlikte bilgisayarı kullanma keyfiniz artarken zamandan da kazanıyorsunuz.

KISACASI DİYELİM Mİ?

Lenovo Z560 oyun için yaratılmış bir dizüstü değil kesinlikle. Oyun oynarken ısısının biraz yükselmesinin yanı sıra söylediğim gibi konfigürasyonu da buna pek izin verecek cinsten değil. Ama onun derdi oyun oynatmak değil zaten, işlerinizi kolayca halletmeniz için size gerekli hareket özgürlüğünü sunmak. 2.8kg'lık ağırlığıyla bunu da yerine getirmekte zorlanmıyor zaten. E o zaman gerisi teferruat diyelim ve Z560'ınızla size mutluluklar dileyelim.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Tasarım, ergonomi
Eksiler: -
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Indeks www.indeks.com.tr
Fiyat: 810$ + KDV



Telefonlu Geçiş Sistemi

Ogs ve Kgs'den Sonra Tgs

Öncelikle Telefonlu Geçiş Sistemi ve TGS isimlerini ben koydum, onu söyleyeyim baştan (fena da olmadı aslında). Yoksa bu teknolojinin bildiğimiz KGS'den tek farkı, adı geçen kartın cep telefonlarımıza yerleştireceğimiz Turkcell'in özel SIM kartlarından olması. Turkcell ve Bank Asya işbirliğiyle şubat ayında hayata geçmesi planlanan uygulamayla kullanıcılar, bu karta sahip telefonlarına Boğaziçi Köprüsü'ndeki dolum merkezlerinden ya da Bank Asya şubelerinden para yükleyip geçişlerde telefonlarını kullanabilecekler. Bunun yanı sıra Bank Asya, AsyaCard DIT sahiplerine dilerlerse telefonlarını kredi kartlarına bağlayıp SIM kartlarını hızlı ödeme aracı olarak kullanmalarına da olanak tanıyor.

In Win Griffin

EPİK OYUN KASASI -MERT YİĞİT DOĞRU



ORGANİZE SANAYİ IN WIN kasaları ağırlamaya devam ediyor. Bu başarılı kasaları hoş tutmaya çalıştıkça daha bir yırtıcı tasarımlara bürünerek geliyorlar, şaşırıyoruz. Ama seviniyoruz da aynı zamanda, sonuçta oyuncu kasası dediğin yırtıcı olur değil mi?

Kasayı kutusundan çıkarır çıkarmaz sağ yan kapaktaki kocaman griffin imgesini görüyorum, ürperiyorum biraz. İnsanı ürperten kasa mı olur demeyin, In Win yapmış işte. İnanmıyorsanız gece oyun oynarken monitörün loş ışığında görün bir de o griffini. Sert hatlı tasarımı, kasanın ürkütücülüğünü daha da artırıyor. Ön yüzündeki filtreli ızgaralar sayesinde ciğerlerine temiz hava çeken Griffin'in elması andıran altıgen güç tuşu ve üzerinde iki adet USB, bir adet e-SATA ve ses bağlantıları bulunan çekmecesi de karizmasını artırıyor gözümde. "In Win bu işi biliyor arkadaş" diyorum kendi kendime.

KASA GÜZELLEMESİ

Ama iş sadece tasarımla bitmiyor elbette. Yan kapağı çıkarırken bu sefer daha küçük bir griffin resmi takılıyor gözüme. Gözümü ayırmadan kapağı yavaşça koyuyorum bir kenara, hızlıca koyarsam canını yakmaktan ürkerek. Kasanın arkasında bir adet de 90mm'lik fan bulunuyor. Devasa fan yeterli miktarda hava akımını sağlayacağından daha fazlasına gerek yoktu zaten. Dilerseniz 220mm'lik fanın yerine 2 adet ya da ön kısımdaki yuvaya 120mm'lik bir fan daha monte edebiliyorsunuz. Griffin'le, tercihinize göre farklı fan kombinasyonları sunmak elinizde. 4 adet 5.25" ve 6 adet 3.5" yuvası bulunan kasa, ürkütücü görünümünün ardında optik sürücülere olan misafirperverliğini de gösteriyor. Hem de vida/tornavida ikilisine elinizi sürmenize bile gerek yok. Bunun dışında 7 taneye kadar PCI kartlarınız da Griffin'in güvenli kanatları altında yerlerini alıyorlar. Keşke kasa içi rengi de siyah olsaymış diyecektim de kasaya olan korkumdan ve saygımdan diyemedim vallahi. Zaten penceresiz olduğu için bunun pek önemi de yok, evet.

Midi ATX bir kasa olan In Win Griffin hakkında tek uyarım, boyu 280mm'yi geçen ekran kart(lar)ınızı kabul etmemesi. Bu pek yabana atılacak bir ebat değil elbette ama yine de sisteminizi toplarken alacağınız ekran kartının boyunu bilmiyorsanız bir denemenizde yarar var. Onun dışında bir sorun yaşamayacağınıza kasanın üzerindeki griffin'ler adına size söz veriyorum.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Tasarım, 220mm'lik fan
Eksiler: Yok
Üretim: In Win
www.in-win.com.tw
İthalât: Endeks Bilişim
www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 70$ + KDV

Opera 11
Adding another piece of the puzzle.
Coming soon.

Opera 11

ARTIK OPERA'NIN DA EKLENTİ DESTEĞİ VAR

İstatistiklere göre kullanıcıların en az tercih ettiği web tarayıcısı olmaktan kurtulamayan Opera, yenilendi. Firefox'a oranla oldukça kısa bir beta süreci geçiren Opera 11, birçok yeni özellik getiriyor. Sekmeleri gruplamamızı sağlayan Tab Stacking özelliği, eklenti desteği (henüz fazla eklenti bulunmasa da gün geçtikçe artıyor eklentiler), artırılmış güvenlik özellikleri, genişletilmiş HTML5 ve yerleşik mail panel gibi özelliklerle gelen Opera 11 boyut olarak da Opera 10'dan daha küçük.



Kitara

TAM ELEKTRONİK TELSİZ GİTAR

Gitarlarla alakam sadece Guitar Hero ve Rock Band vasıtasıyla olabilir ancak bu, bir gitara aşık olmama engel değil. Beni bile kendine bu denli hayran ettiyse, ömürlerini bu işe adamış adamlar Kitara hakkında ne düşünürler bilemiyorum. Tellerin yerinde multitouch bir ekran, fretboard'unda da tuşlar bulunan gitar için elektronik müziğin Kinect'i deniyor. Haksız da sayılmazlar hani. Yalnız şöyle bir durum var ki bu "elektronik müziğin Kinect'i" 849 dolarlık fiyat etiketiyle biraz tuzlu gibi. Türkiye'nin kapısından girdiği anda o fiyatın neye dönüşeceğini düşünmek bile istemiyorum zaten.



Asus HD 6870 DirectCU 1GB GDDR5

ASUS'UN OVERCLOCK'LUSU, ÖZEL SOĞUTUCULUSU -MERT YİĞİT DOĞRU

AMD'NİN YENİ EKRAN kartı serisi HD 6000'in (alışkanlıktan ATI yazmışım ilk başta, ustam fark etti)*(ATI mi kaldı be güzelim?-KA)* orta seviyesinde bulunan HD 6870'i Asus almış bir güzel giydirmiş, cebine de harçlık olarak kendi teknolojilerinden bolca koyup Organize Sanayi'ye yollamış. Sonuçta da ortaya dillere destan güzellikte Asus AMD HD 6870 DirectCU çıkmış.

ALDIK ONU İÇERİYE

Asus HD 6870 Direct CU, daha önce bahsettiğim, GPU ile doğrudan temas halinde olan ve bu sayede %20'ye kadar daha etkili soğutma sağlayan Direct CU soğutucusunu kullanıyor. Kartın alt kısmında bulunan alüminyum plaka da bir yandan soğutmaya katkıda bulunurken diğer yandan kartın daha güzel görünmesini sağlıyor. Yine önceden bahsettiğim Voltage Tweak özelliği sayesinde de Asus Smart Doctor yazılımıyla GPU voltajını değiştirip %50'ye kadar performans artışı sağlayabiliyoruz *(Sadece teorik olarak elbette, çünkü biz sanayide overclock yapmıyoruz -KA)*. Tüm bunların üstüne bir de Asus'un Super Alloy Power'ını ekleyince (farklı metal alaşımıyla üretilen MOS, kapasitörler ve boğumlar) ortaya şöyle bir sonuç çıkıyor: Referans tasarımdan %15'e kadar fazla performans, 2.5 kat daha uzun ömür ve ekstradan 35 dereceye kadar daha serin çalışma.

Şimdi gelelim ayakları yere basan yorumlara. Kartın, performans olarak referans tasarımdan daha iyi olduğu kesin. Ancak geçen ayki test skorlarıyla karşılaştırdığımızda performans farkı %4 ila % 23 arasında değişiyor. Yüzde ortalamasını yükselten %23'lük fark Heaven Benchmark'ın DirectX 11 testinde ortaya çıkıyor. Tesselatation'a yükleneceksek kartımız budur kısacası. Isı olarak baktığımızda, 35 derece daha serin çalışması overclock'çuların ağzının suyunu akıtıyor, buradan görebiliyorum. Ama 1050MHz, 1GB DDR5 belleğe sahip olan Asus zaten overclock'lu geliyor, 915MHz'lik çekirdek hızıyla referans kartlardan 15MHz daha hızlı çalışıyor. "Bana yetmez." derseniz de yarım saattir anlattıklarım sayesinde overclock'un dibine vurabilirsiniz *(ama vurmayın-KA)*, tercih sizin.

Monitörlerimizle 2 adet DVI ya da 2 adet DisplayPort vasıtasıyla iletişim kuran Asus HD 6870 DirectCU, kartın yük oranına bağlı olarak GPU saat hızını ayarlayan Super Hybrid Engine sayesinde güçten tasarruf ederek cebimizi de düşünüyor. Bunların haricinde kart, Asus'un GamerOSD'si ve değişik video modları sunan Splendid'i de destekliyor.

OYUN OYNAYALIM DİYE

Asus HD 6870 DirectCU, serin ve sessiz çalışmasıyla, uzun ömrüyle, güçten tasarruf etmesiyle bizim gönlümüzü kazandı. 6000 serisine geçmeyi düşünüyorsanız Asus HD 6870 DirectCU aradığınız portal olabilir (aman ne komiğim be, overclocklu çırak)*(yakışır-KA)*.





PERFORMANS TABLOSU

3DMark Vantage	Total	H11485
	GPU	10660
	CPU	20455
Heaven Benchmark 2.1	DX11	592
	DX10	977
	DX9	1281
Just Cause 2 HDMI	The Dark Tower	43.49
	Desert Sunrise	57,13
	Concrete Jungle	33,63

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: DirectCU'dan Voltage Tweak'e her şey, yazmaya kalksam sığdıramam
Eksiler: Yok
Üretici: Asus
www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi
www.bogazici.com.tr,
Çizgi
www.cizgi.com.tr
Fiyat: 350$ + KDV

gnçPLAY'de 2TL'ye Albüm



KORSANI BİLE DAHA PAHALI

Turkcell'in online radyosu gnçPLAY'de albüm indirme ücreti sadece 2TL! Bu fırsattan yararlanmak için yapmanız gerekenlerse Turkcell abonesi olmak ve gncplay sitesine ücretsiz üye olmaktan ibaret. Faturalı hat sahibiyseniz faturanıza yansıyan albüm ücreti, faturasız hat sahibiyseniz de kredinizden düşüyor. Şu anda yerli ve yabancı karışık olmak üzere 100.000'den fazla albüm için geçerli olan uygulama hoşunuza gitmediyse şarkıları teker teker de indirebiliyorsunuz. Bu durumda da 1TL'ye 50 şarkı indirebileceğiniz Süper Müzik Paketi'ni ya da 8TL'ye 500 şarkı indirebileceğiniz Mega Müzik Paketi'ni tercih edebilirsiniz.







Self-sterilizing Door Handle

KENDİNİ TEMİZLEYEN KAPI KOLU

Eğer titiz bir insansanız gelecekte evinizde bu kapı kollarından kullanabilirsiniz sevgili oyungezerler. Dokunmadığınız her saniye UV ışınlarıyla kendini sterilize ettiği için kapı kolu her daim hijyen kalır, sizin de içiniz rahat olur. Dilerseniz Reddot ödüllü kapı kolunun çerçevesinde bulunan gizli bir düğmeyle sterilizasyonu gözünüzle de görebilirsiniz. Piyasaya çıksın da hele, bakarsınız artık.

Google Body Browser
DÜNYA KESMEDİ, VÜCUDUN DERİNLİKLERİNE DALDILAR
Google hız kesmeden yoluna devam ediyor, biz de ağzımız açık izliyoruz. Dünyayı sokak sokak gösteren Google Maps'ten sonra sıra vücudumuzu gezen Body Browser'a geldi. Yaklaştıkça vücudumuzun ve kaslarımızın ayrıntılarını daha net gösteren uygulamaya şimdilik GoogleLabs üzerinden ulaşılıyor ve uygulamayı çalıştırmak için WebGL destekli bir tarayıcı gerekiyor. Biz de bir yandan Body Browser'ı kullanıyor, diğer yandan da Google'ın bir sonraki adımını korkuyla bekliyoruz.

Asus Maximus IV Extreme

OYUNCULAR CUMHURİYETİNİN YENİ LİDERİ -MERT YİĞİT DOĞRU



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

ASUS, REPUBLIC OF Gamers üyesi anakartlarına yeni neferler eklemeye devam ediyor. Organize Sanayi'yi şereflendiren en son RoG anakartsa Asus Maximus IV Extreme oluyor. RoG isminin hakkını veren bir anakart mı diye sormayacağım, öyle olduğunu siz de benim kadar iyi biliyorsunuz ne de olsa. Hangi RoG kötü olmuş bu güne kadar?

RoG mimarları yaptıkları işten o kadar eminler ki ürünlerine "En iyinin de iyisi" diyorlar. Biz de ağzımızı açıp tek kelime edemiyoruz bunun karşısında. Dilimizin tutulmasının bir sebebi de siyah ve kırmızılara bürünmüş anakartın bu denli güzel gözükmesi aslında. Tam ortaya konmuş şık RoG amblemiyle işlemciyi üç koldan saran kırmızı-siyah soğutucular kartın havasına hava katıyor resmen. Bu bir anakartsa ve ben öncelikle ne kadar güzel göründüğünü anlatma ihtiyacı duyuyorsam, fazla söze gerek yok zaten aslında.

ÖZELLİKLERDEN DE BAHSETMEK LAZIM TABİİ
Intel'in 2011 başında piyasaya sunacağı Sandy Bridge ailesinden P67 Express çipsetine ve LGA1155 sokete sahip olan Maximus IV Extreme, ikinci nesil 32nm Core i3, i5 ve i7'leri destekliyor. İşlemcinin sağ tarafına her zamanki yerlerine sıralanmış 4 adet RAM slotunaysa, toplamda 32GB 2200MHz hızında RAM takabiliyoruz (benim gariban DDR2 2GB 1066MHz RAM'im bunu duysa kendini yakar herhalde). Dual channel desteği de bulunan anakart, Intel'in XMP teknolojisine de hayır demiyor.

Gözlerim kartın kalbine konumlanmış RoG ambleminin altına doğru kayınca da 4 adet PCIe x16 slotu görüyorum. Kartın SLI ve CrossFireX'e tam destek sunduğunu söylememe gerek yok sanırım (tek kart x16, çift kart x8/x8, üçlü kart x8/x8/x16 hızlarında çalışıyor). Bunların yanısıra 1 adet PCIe 2.0 x4 ve bir adet de PCIe 2.0 x1 slotu serpiştirilmiş aralara. İki adet yüksek hızlı SATA 6GB/s, 4 adet de SATA 4GB/s bağlantı noktası bulunan anakartta bu girişler, Maximus III'te olduğu gibi ayakaltından çekilip optik sürücülere bakacak şekilde yerleştirilmiş neyse ki. Bu fikri ortaya atanı tebrik ediyorum zira anakartıma 4870X2'yi takana kadar o SATA kablolardan neler çektiğimi bir ben bilirim.

YAZ YAZ BİTMİYOR ARKADAŞ
Ürün RoG olunca haliyle… Asus'un 2 adet Intel Gigabit LAN yerleştirdiği Maximus IV Extreme, sesini de Realtek'in 7.1 ALC889 çipi vasıtasıyla çıkarıyor. 8 adet USB 3.0 bağlantı noktası bulunan anakarta 2'si USB 3.0 olmak üzere 11 tane daha USB bağlantısı ekleyebiliyorsunuz. Ağzımız açık izliyoruz Maximus IV Extreme'i, evet. Ürünün arka paneline baktığımızda da, az önce saydığım USB bağlantı noktaları haricinde bir adet PS/2 bağlantısı, ROC Connect için kullanılabilecek bir USB 2.0 bağlantı noktası, ses çıkışları ve S/PDIF çıkışı, 2 adet e-SATA bağlantı noktası görüyoruz. Tabii bir de daha önceden bahsettiğimiz ve her RoG'un olmazsa olmazı RC Bluetooth, RoG Connect ve Clear CMOS özelliklerinin tuşları bulunuyor bu panelde. Anlatırken yoruldum vallahi.





AMA BİR DE ROG ÖZELLİKLERİ VAR BUNUN
İlk defa bir incelememde yer sıkıntısı çekiyorum sevgili oyungezerler. Gerçi bu anakarttan dosya konusu bile olur, kendimde suç bulmuyorum o nedenle. RoG Connect'i, RC Bluetooth Connect'i, USB BIOS Flashback'i, Extreme Engine Digi+'ı, dahili açma kapama ve CMOS reset tuşları da dahil olmak üzere RoG anakartlardan aşina olduğumuz tüm özellikler Asus Maximus IV Extreme'de de mevcut. Ekstradan eklenen RoG iDirect'le de, iPod, iPod Touch veya iPhone'unuzla overclock işine girebiliyorsunuz. Bu kartla overclock ya yapacaksınız, ya yapacaksınız; başka çareniz yok.

Kutu içeriği de oldukça zengin olan Asus Maximus IV Extreme (Crossfire, SLI ve 3-WAY SLI kablolarıyla beraber 3DMark Vantage Advanced Edition ve Kaspersky Antivirus de atmış Asus kutuya) güzelliğiyle, barındırdığı teknolojilerle, kalitesiyle dağıttı yine bizi. Eğer bu kartı alacak imkânınız varsa durduğunuz kabahat; yoksa da bu incelemeyi unutup yolunuza devam edin derim. Ben öyle yapacağım çünkü, ühü *(Mert oğlum iyi misin, evladım kendine gel, üzme kendini bu kadar-KA)*.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Künyelere sığmaz taşar
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalât: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 299$ + KDV

Tt eSPORTS Black

VE BİRAZ DA KIRMIZI -MERT YİĞİT DOĞRU

TT ESPORTS MARKASIYLA bizi tanıştıran Challenger Pro buralara gelirken yanında bir de kardeş getirmiş. Aynı ailenin mensubu Tt eSPORTS Black, bakalım abisinin izinden giderek başarıyı yakalayan bir fare mi, yoksa evin haşarı çocuğu mu?

FPS OYUNCULARINA ÖZEL

Siyah ve kırmızı rengin uyumundan doğan şıklık ve zarafeti Black'in en büyük kozu bana soracak olursanız. Sadelikten ödün vermeyen farenin kauçuk kaplaması ve tasarımı da heyecanlı oyun anlarında elden kayıp gitmesini engelliyor. Ağırlığı değiştirilebilen ürünün (5 adet 4.5gr'lık ağırlığa sahip) kablosu da, örgülü yapısıyla uzun ömürlü. 400-4000 arası DPI ayarlarını Black'in sırtındaki iki tuşla yapabilmemiz, tek tuşa nazaran işimizi kolaylaştırıyor. Ayar yaparken işimizi kolaylaştıran bir diğer ayrıntı da kullandığımız DPI ayarını bize gösteren 4 seviyeli kırmızı ışık. İyi hoş da, bu ışıkları görebilmek için fareye tam tepesinden bakmanız gerekiyor.

Farenin bir başka tasarım ayrıntısı da, sırtında bulunan ve kullanımda usulca yanıp sönen "Tt" logosu. Karanlıkta fareye ayrı bir hava katıyor ama boyutu biraz büyük olduğundan bazı kullanıcılar hoşlanmayabilir. Başparmağımıza denk gelen pütürlü yüzeyin üzerindeki tuşla da internette dolanırken bir önceki sayfaya geri dönebiliyoruz. Tt eSPORTS bir sonraki sayfaya gitmek için kullanabileceğimiz bir "ileri" tuşunu gereksiz görmüş ama. Haksız da sayılmazlar gerçi, o tuşu Black ile olsun, evimdeki faremle olsun bir kere kullanmadım ben çünkü *(ben kullanıyorum ama n'aber?-KA)*.

AMA DİĞERLERİ DE KULLANABİLİR

Dediğim gibi, FPS'cilere özel tasarlanmış bir fare Black. O nedenle herhangi bir makro programına sahip olmaması göz ardı edilebilir. Piyasaya çıkmasına az bir vakit kalan fare hakkında söylemem gereken son şey de hâlâ geliştirme aşamasında olduğu ve piyasaya çıktığında bazı özelliklerinin değişeceği (kauçuk dış yüzey mesela). Onun dışında tek problemi, makrocuları üzecek olması. Diğer kullanıcıların Black'i şık çantasına atıp LAN party'lerde coşmamaları için pek bir neden yok açıkçası.





İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: -
Artılar: Zarif tasarım, siyahla kızılın uyumu
Eksiler: Şimdilik makro özelliğinin olmaması
Üretim: Tt eSPORTS
www.ttesports.com
İthalat: Vektron
www.vektron.com.tr
Fiyat: Belli değil



Mac AppStore

MAC'İN BAŞI KEL Mİ?

iPod Touch, iPhone ve iPad'in canı can da, Mac'in canı patlıcan mı? Değil elbette, o nedenle artık onun da AppStore'u var. Oyungezer'i alma tarihinize bağlı olarak ya günler öncesinden açılmış ya da açılmaya bir iki günü kalmış olan mağazaya (diyorum ki, 6 Ocak), Snow Leopard işletim sistemli bilgisayarlara sahip kullanıcılar bir güncellemeyle ulaşabilecekler. Mac AppStore, açıldığında 90 ülkeden erişilebilir olacak.

Akıllı Telefonlara Intel Dopingi

INTEL İŞLEMCİLER CEBİMİZE GİRECEK

Intel, akıllı telefon piyasasının iki büyük oyuncusu Nokia ve LG'nin gelecek sene içerisinde çıkaracakları modellerinde Intel işlemcilere yer vereceğini açıkladı. Buna ek olarak Nokia ve Intel'in birlikte geliştirdikleri mobil platform MeeGo'yu kullanan cihazları da 2011'de raflarda göreceğiz.

VGA Tarihe Karışıyor

HDMI VE DISPLAYPORT'LA YOLA DEVAM

Intel ve AMD, 2013'te VGA port desteğini keseceklerini açıkladılar. İlk olarak 1987'de ortaya çıkan ve günümüzde de pek yaygın olmasa da halâ kullanılan VGA, 2013'ten sonra yerini HDMI ve DisplayPort'a bırakacak, 2015'te ise tamamen ölü bir teknoloji haline gelecek (bu arada monitörüme bir şey olmazsa ben hâlâ Intel ve AMD'den gizli gizli VGA kullanıyor olacağım gerçi).





DOSYA



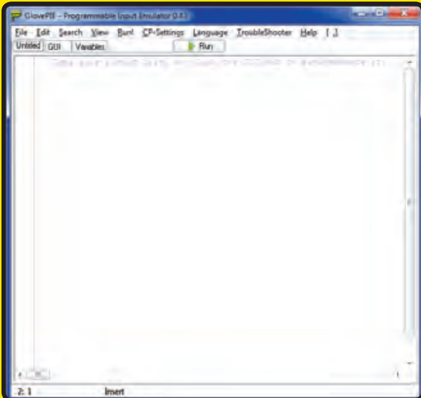
PC'nizde Konsol Havası!

KLAVYE VE FARENİZ TATİLE ÇIKIYOR –EMRE İNAL

ZAMAN ZAMAN PC'DE öyle oyunlara rastlıyoruz ki, klavye ya da fare üzerindeki 100'den fazla tuşun hiçbirisi oyundaki hareketler için uygun gelmiyor bizlere. Dokuz takla atmadan, tuşlar arasında kaybolmadan, oyunun keyfine limon suyu sıkmadan kullanabileceğimiz bir kontrol cihazı arıyor gözlerimiz.

Piyasada her türlü çeviriciyi bulmak mümkün. Bu yüzden eski kontrol cihazlarını bilgisayarlarımıza bağlamak gerçekten sorun değil. Yeni nesil konsolların kontrol cihazlarıysa kablosuz bağlantıya sahip. Birkaç TL'ye alabileceğimiz çeviricilerle kullanmamız mümkün değil. Kimi kontrol cihazı için özel bir alıcıya, kimi için herhangi bir Bluetooth bağlantı noktasına sahip olmamız gerekiyor. PC'lerimizle kontrol cihazlarımızı tanıştırmayı başardıktan sonra, oyun kontrol cihazı olarak hünerlerini sergileyebilmeleri için bir iki programcık kullanmak gerekiyor.

Yazının geri kalanında bu minik programcıklardan bahsedeceğim sizlere tek tek. Benimle birlikte uygulamak isterseniz şayet, programları bu ayki DVD'mizde bulabilirsiniz. Hadi bakalım, başlıyoruz. (Yemek tarifi vermeden önce malzemeleri sayarmış gibi hissettim bir an kendimi...)



DualShock 3

PlayStation 3'ün oyun kumandası olan DualShock 3'ü bugüne kadar USB'den bilgisayara bağlamış olabilirsiniz. O esnada sizi gayet heyecan verici bir "donanım bulundu" ekranı karşılamış olsa da, yalnızca USB'den şarj edilebilsin diye tanıyor PC'miz DS3'ü.

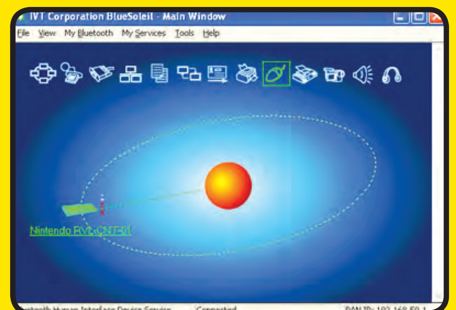
Bu durumda oyun kumandasını bilgisayara tanıtmak için öncelikle yapmanız gereken, uygun sürücüleri yüklemek oluyor. Uygun sürücüleri DualShock 3 (PS3) klasöründe bulabilirsiniz. Güvenilen (Trusted) yazılım seçeneğini işaretlemeye dikkat ederek, sadece "İleri" deyip geçtiğiniz basit bir kuruluma sahip bu yazılım. Burada ufak bir de not düşmek istiyorum: Bu işlerle önceden uğraştıysanız bilme ihtimaliniz yüksek; bu dosyaları kullanabilmek için Windows 7'yi "Dijital imzasız sürücülere izin ver" seçeneği ile açmanız gerekiyordu. Son güncellenen bu sürücüler imzalı olduğu için bu gereksinimi (ve bir nevi bu zorluğu) ortadan kaldırdı, rahatlıkla kullanabilirsiniz artık.

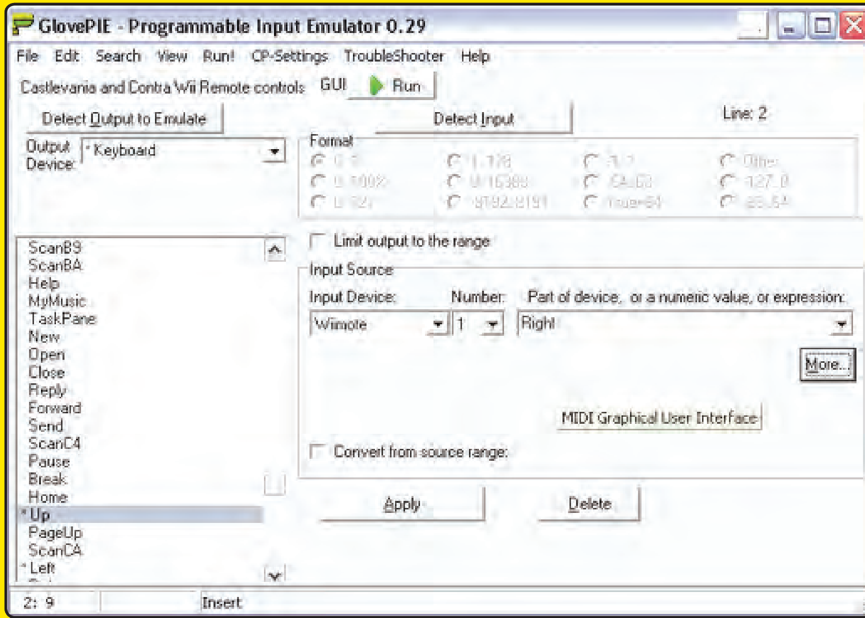
Bu sürücü ile birlikte bilgisayarınıza DS3 Tool adı verilen bir program yükleniyor ki, aslında işi yapacak olan bu programın ta kendisi. Bu noktada DS3'ümüzü USB kablosu yardımıyla PC'ye bağlıyoruz. Kablo nerden çıktı diyorsanız, ondan bu bölümün sonunda kurtulabiliriz, azıcık sabredin. Load tuşuna bastıktan sonra bilgisayar bağladığımız oyun kumandasını tanıyor ve denetim masasındaki oyun kumandaları bölümüne tanınmış bir şekilde yerleşiyor DS3. Burayı açarak tuşlarınızın çalışıp çalışmadığını test edebilirsiniz. Bu testiniz sırasında fark edeceksiniz ki analoglar çalışmıyor – sorun değil, onları da şimdi aktive ediyoruz.

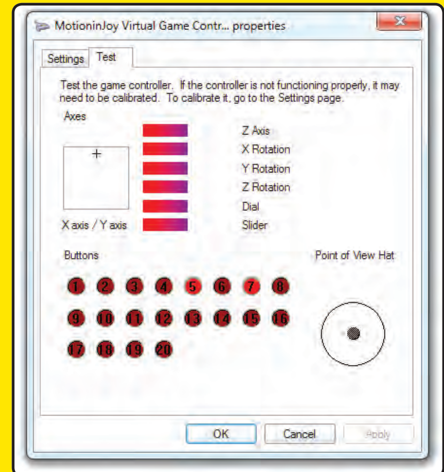
Bu yüzden şu anda muhtemelen açık olan DS3 Tool'u kapatıyor ve tekrar açıyoruz. Bu kısmı ihmal etmeyin, çünkü DS3'ü bir kere tanıdıktan sonra farklı bir ekranla karşılıyor bizi program. Yukarıdaki kutucukta artık "1.Dualshock 3/ sixaxis (USB)" olarak tanınmış olması gerekiyor oyun kumandasının; eğer orada yoksa Driver Manager'e bir kere basarak bulmasını sağlayabilirsiniz. Alttaki seçeneklerden Analog Gamepad 2 seçeneğini işaretleyip Enable'a basarsanız analoglar aktive olmuş oluyor.

İşin kötü yanı, bu programı kullanıyorken internete bağlı kalmanız gerekiyor. Daha doğrusu, lokal olarak kullanmak istediğinizde DS3'ün titreşim ve analoglarından vazgeçmeniz gerekiyor. Buna razıyım diyorsanız; DualShock3 (PS3)/ Lokal klasöründeki dosyayı az önce yüklediğiniz MotioninJoy/DS3 klasörünün içine açmanız ve programın en tepesindeki Local seçeneğine basmanız gerekiyor.

DS3'ü kablosuz kullanmak için, kullanmadığımız bir Bluetooth alıcısına sahip olmamız gerekiyor. Bunun nedeni yüklü olan Bluetooth sürücülerini silip, yerine DS3 için alıcı olarak çalışacak sürücüleri yükleyecek olmamız. Başka bir işlem için kullanmıyor ya da gerektiğinde Bluetooth sürücülerini de baştan kurarım diyorsanız; programın tepesindeki BluetoothPair'e tıklayıp konunuzu seçili Bluetooth alıcısıyla eşleyebilirsiniz. Her alıcı uyumlu olmadığı için umarım şansınız yaver gider de çalıştırırsınız, ancak yeterince uzun bir USB kablosuyla hiç de dert olmuyor DS3'ü kablosuz kullanmayışımız.







Wii Remote

Tüm kontrol cihazları arasında en uğraştırıcı olanı Wii Remote ancak kullanması en eğlenceli ve üzerinde en çok uğraşabileceğiniz de o. Wiimote'un tuşlarını istediğiniz gibi atayabileceğiniz gibi, birbirinden farklı konfigürasyonlar kullanabildiğinizden yalnızca oyun değil, bir medya kumandası ya da kendi belirlediğiniz amaçları gerçekleştiren tuş dolu bir donanım olarak da kullanabiliyorsunuz.

Öncelikle Wiimote'u bilgisayara tanıtmak için uyumlu bir Bluetooth alıcısına ihtiyacınız var. Wiimote'un kabloyla herhangi bir bağlantı yöntemi olmadığı için direkt kablosuz yöntemden başlıyoruz anlayacağınız. Herhangi bir Bluetooth yardımcı programı (ör. BlueSoleil) ya da doğrudan Windows'un kendi arayüzü üzerinden Wiimote'u Bluetooth aygıtları üzerinde görüntüleyebiliyoruz. Bunu yaparken sürekli 1 ve 2 tuşlarına basmanız gerekiyor – aynı Wiimote'u Wii'ye tanıtırken bastığınız gibi. Alttaki mavi ışıklar yandığı sürece bilgisayar tarafından algılanabiliyor Wiimote, bu yüzden 1 ve 2 tuşlarına sürekli basmanız (basılı tutmak değil, arka arkaya belirli bir aralıkla basmayı kastediyorum) gerekiyor işlem tamamlanana kadar.

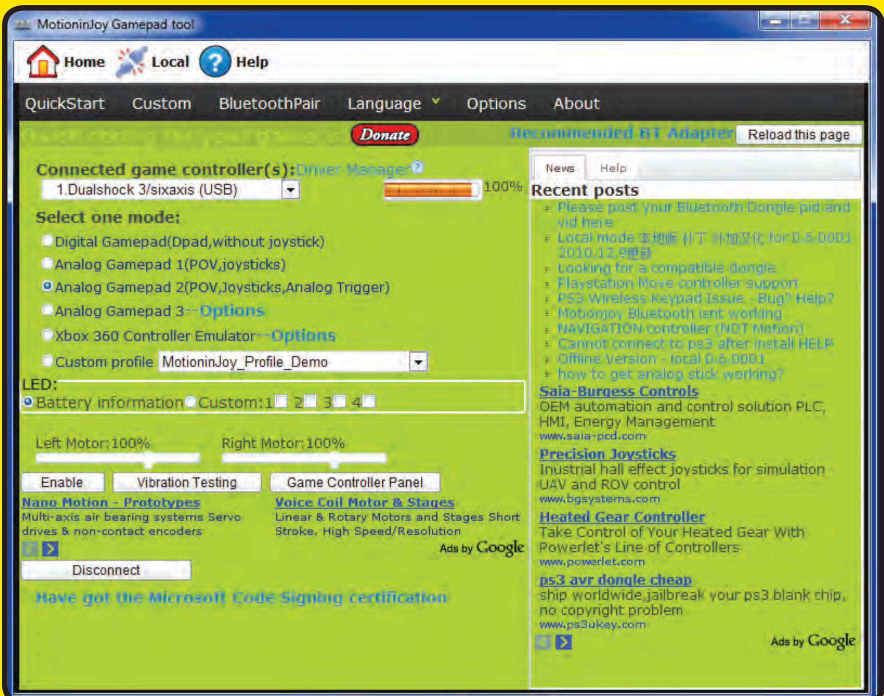
Bilgisayarınızda Wiimote'u Nintendo RVL-CNT-01 olarak tanıdıktan sonra Wiimote'a bağlanıyorsunuz (kullandığınız yönteme göre değişiklik gösterebilir ama mutlaka bir bağlanma yöntemi vardır). Bağlanırken dikkat etmeniz gereken esas detay, herhangi bir pin kodu kullanmadan bağlanmanız gerekmesi. Bir de, eğer bağlandığınız halde bu noktadan sonra sorun yaşıyorsanız, muhtemelen çevrenizde başka bir Wiimote daha vardır ve bilgisayar bir şekilde onu algılamış olabilir. Bu sorunu, işlemi yaparken diğer Wiimote'u çevrenizden olabildiğince uzaklaştırarak aşabilirsiniz.

PC'niz Wiimote'u tanıdıktan sonra yardımcı programlara başvurmanız gerekiyor. Bu noktada kullanabileceğiniz bir sürü program olsa da, benim bahsetmek istediğim GlovePIE isimli olanı. Programlama ile uğraşıyorsanız bir sürü farklı şey yapabileceğiniz, Wiimote'u istediğiniz şekilde kontrol etmenize imkan sağlayan bir program kendisi. Tek yapmanız gereken, programdan istediğiniz kontrol şemasını seçip "Run" demek. Wiimote emrinize amade.

Programlama konusunda bilginiz yoksa hiç merak etmeyin, programla birlikte gelen kontrol şemalarından kopya çekebilir ya da yukarıdan GUI sekmesini seçerek tuş atamalarını yalnızca menüden seçerek yapabilirsiniz. Daha farklı şeyler için, internette birbirinden farklı kontrol şemaları da bulabiliyorsunuz. Bir kere işin sırrını çözdünüz mü kendinize uygun kontrol şemasını rahatlıkla çıkartabileceğinize eminim. Programı Wii Remote (Wii) klasöründe bulabilirsiniz. GlovePIE aslında sadece Wiimote değil, DS3 de dahil birçok kol için tuşları yeniden atamakta kullanabileceğiniz bir program, belki elinizdeki başka bir donanımla da uyumlu çıkabilir, kim bilir?

Xbox 360 Oyun Kumandası

Aralarında en basiti Xbox 360'ın oyun kumandası, zira kendisi de bir Microsoft ürünü olduğu için bilgisayarınıza takar takmaz kullanabiliyorsunuz. Tabii önemli olan burada bilgisayarınıza takabiliyor olmanız. Eğer kablolu bir oyun kumandanız varsa doğruca USB'den bağlayabiliyorsunuz evet, ama kablosuz kumandaya sahipseniz bir alıcı satın almanız gerekiyor. Bu alıcıyı bilgisayara USB'den bağlıyor ve Xbox 360 ile çıkmış şu ana kadar uyumlu çoğu donanımı PC'de de kullanmaya başlıyorsunuz. Yalnızca bir alıcı tüm donanımlarınızı aynı anda desteklediğinden, birden fazla almanıza da gerek kalmıyor.



DOSYA



OGZ FANTEZİ TESTİ

EYEFINITY

BİR, İKİ YETMEZ, DAHA FAZLA MONİTÖR -KAAN ALKIN

Organize Sanayi'nin başında olmak kolay iş değil. Her şeyi çekip çevirmek, her şeyi bilmek gerekiyor. Bir sorunu olan sana geliyor, aynı soruyu sınırsız kereler üst üste sorabiliyor. Sanayi'ye gelen donanımlar sorun çıkartıyor, yine gelip usta çözüyor. Gelen giden alet edevatın ardı arkası kesilmiyor. Dış dünyada bir insan için bir yıl 365, bir ay 30 gün iken usta için bir ay bir gün, bir yıl 12 gün oluyor. Bambaşka bir boyutta zorlu şartlar altında yaşamayı gerektiriyor Organize Sanayi. Hayatın kendisi haline gelen bu ortam elbette baştan aşağı sıkıcı bir mekân değil. Aksine türlü eğlenceyi barındırıyor bünyesinde. Yeni ıncık cıncık cihazlardan hoşlanıyorsanız zaten olmanız gereken yer burası. Ayrıca oyunların sistem gereksinimleri Organize Sanayi çalışanlarını asla ama asla ilgilendirmiyor. Mevcut donanımların en iyisine erişimi olan Usta'nın elbette kendine göre zevkleri var. Mesela, evde asla yapmayacağı işlere kalkışmak. Arada bir girişilen fantezilerden oyungezerlere bahsediliyor bu sayfalarda. Ama nadiren fantezilerin kendisi dosya haline getirilip sunuluyor. Bu ay bir değişiklik yapayım dedim. Geçen ay aldığım HD3D gazıyla bol monitörlü, yanarlı dönerli bir şeyler hazırladım.





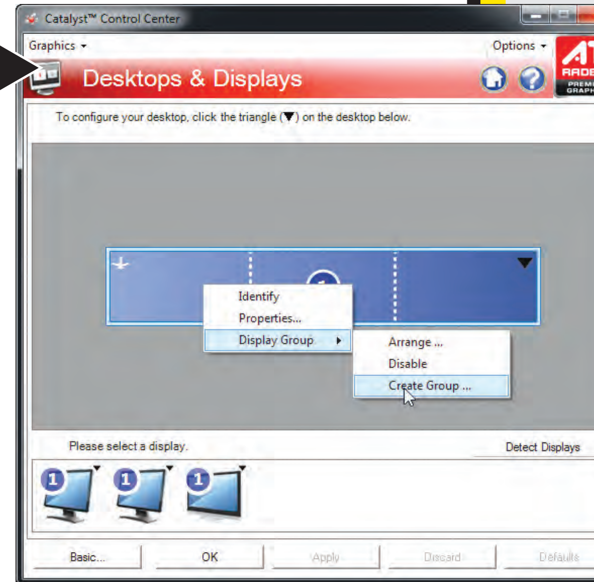



Eskiden "aa güzelmiş" deyip geçmek zorunda kaldığımız teknolojilerin, anlamlı fiyatlara ev sistemlerinde kullanılır hale gelmiş olması elbette güzel bir şey. Ayın yorgunluğunu atmak üzere bu ve benzeri teknolojilerin kurcalanmasıysa çok daha güzel bir şey. Ofiste yaşanan monitör krizinin üstüne benim masamın üstünde bir adet 46" TV, ikisi 3D, 3 adet 24" monitör olması, ayrıca masanın yanında şu anda kullanmadığım bir 26" monitörün daha duruyor olması bir suikaste kurban gitme ihtimalimi bir hayli artırıyor. Gerçi bu ihtimalle birlikte artan adrenalin miktarı yaptığım işin verdiği keyfi katlarken, atmosfere de ciddi şekilde katkı yapıyor. Peki bu aletlerin tamamı masamın üstünde ne arıyor? Geçtiğimiz ay AMD'nin 6800 serisi tanıtımında yenilenen Eyefinity teknolojisi hakkında bas bas bağırdığından bahsetmiştik. 46"te oyun oynamaktan sıkılan bendeniz de neden olmasın deyip üç monitörle Eyefinity yapmaya karar verdim. Display Port özellikli bir monitör istediğim firma bana DP bağlantısı olan ama yanında DP kablosu olmayan bir monitör gönderince hayallerim suya düşecek sandım bir an. Ama AMD'den koparttığım DP-DVI dönüştürücüleri atölyenin yolunu vakitlice bulunca, kısa kurulum sürecinden sonra keyfe verdim kendimi.

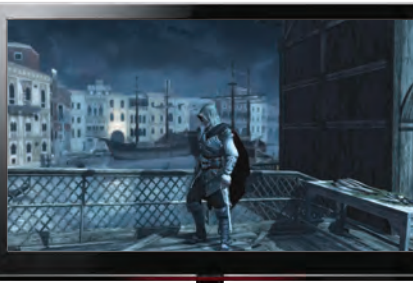
Benim masa başında bir iki dakikada yaptığım gibi, çoklu monitör kurulumunu yapmak için ihtiyacınız olan ekipmanlar belli. Bir görüntü grubu oluşturmak için en az iki monitöre ihtiyacınız var. Ancak iki monitörle işe kalkıştığınızda ekran ortadan ikiye bölündüğünden çok fazla keyif almanız pek mümkün değil. Monitörlerinizin özelliklerine göre birden fazla dizilim yapma şansınız var elbette. Giriştiğimiz işin anlamlı olabilmesi içinse en az üç monitör gerekiyor. Aynı monitörden üç tane varsa elinizde, ne âlâ. Hoş, monitörlerinizin aynı olmasına gerek yok artık. Herhangi üç monitörü ekran kartınıza bağlayıp gruplayabiliyorsunuz yeni sürücülerde.
Testte Tuğbek'in LA'den getirdiği referans kartı, AMD Radeon HD 6870'i kullandım. Bu modelin arkasında 2xDVI, 1xHDMI, 2xMini DP bağlantı noktası bulunuyor. Sağ ve sol monitörlerimi Mini DP>DVI çeviricilerini kullanarak ekran kartıma bağladım. Orta monitörüyse direkt HDMI'dan takdim edip bilgisayarı açınca, monitörlerin tamamı hayat buldu. Masaüstünü otomatik olarak 3 monitöre yayan Catalyst'e girip bir iki ayar yapmam gerekti. Desktop & Displays sekmesi altında monitör ikonlarından herhangi birinin üstüne gelip sağ tıklamanız, Display Group altından Create a Group'u seçmeniz yeterli. Catalyst monitörlerinizi gruplayacak ve tek bir monitör gibi algılamaya başlayacak. Grubu ilk oluşturduğunuzda görüntünün monitörlere doğru sırayla verilmesi için hangi ekranın mavi göründüğünü soracak. Doğru ekranlara tıkladıktan sonra eğer gerek varsa monitörler bir kararıp geri gelecek ve hop diye 5760x1080 masaüstünüze kavuşacaksınız (1920x1080 her monitörümün doğal çözünürlüğü evet). Bu işlemleri tamamlayıp "oh ne güzel oldu" dedikten sonra, yine Desktop & Displays sekmesinde tek parça görünen monitör resmine sağ tıklayıp Bezel Management'a bir uğramanız gerekiyor. Oyunların büyük kısmı sizin birden fazla monitör kullanıp kullanmadığınızı merak etmediğinden Catalyst bu sorunu bizim için çözüyor. Eğer monitörleriniz birbirinden farklıysa bu opsiyon menüde çıkmıyor. AMD'nin son sürücülerinde de bu sorun ortadan kaldırılmamıştı. Artık yeni sürücülerde bekliyoruz bir çözüm.

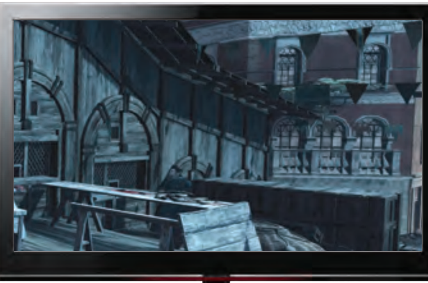
Benim hazırladığım sistemde de bu problem vardı ama buna rağmen çoğu oyunda bir sorunla karşılaşmadım. Kimi oyunlardaysa ekrandaki karakterimin sırtı üç ekrana da yayıldı sağ olsun. Bezel Management, ekran çözünürlüğünüze ekstra pikseller ekleyerek derinliği gerçekte görmeniz gereken şekline denkleştirmeye uğraşıyor. Neyse uzatmayacağım, şu an bu konuda yapacak bir şey yok,

Catalyst Control Center
Eyefinity için ekstra bir yazılıma ihtiyacınız yok. Monitörlerinizi ekran kartınıza yazıda bahsettiğim şekillerden biriyle bağladıktan sonra, Catalyst Control Center'dan Desktop & Displays sekmesine gitmeniz gerekiyor. Burada mevcut monitörlerden bir grup oluşturmanız yeterli. Monitörlerinizi grupladıktan sonra masaüstünüz tek parça olarak monitörlere yayılacak. Tüm monitörleri tek monitör olarak algılamanız biraz vakit alabilir. Birden fazla monitör kullanmıyoruz nihayetinde, monitörlerimizi bir yapıyoruz.

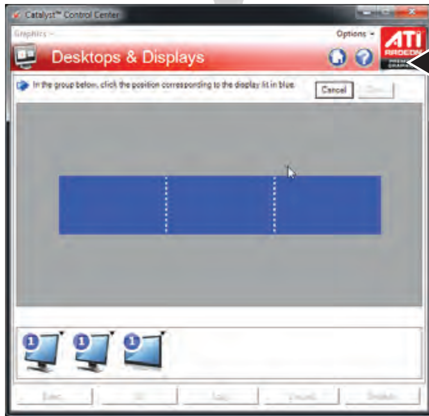










Mavi

Monitörlerinizin sırası ilk anda karışık olabilir. Bu yüzden CCC size hangi ekranın o anda mavi olduğunu soracak. Ekrandaki kutularda mavi gördüğünüz ekranı işaretledikten sonra masaüstünüz olması gerektiği sırayla monitörlere yansıtılacaktır.

hem bacakları da uzattım zaten subwoofer'ın üzerine. Keyfimize bakalım.

HER BİR ŞEY OYNANIYOR MAŞALLAH

Sisteme kurulu oyunların neredeyse tamamını denedim. *Star Wars The Force Unleashed 2* bu çözünürlükte çalışmayı reddetti. "Aman, iyi oldu" deyip devam ettim. En yüksek verimi yarış oyunlarından aldım. *Burnout Paradise*, *NFS Shift* ve *NFS Hot Pursuit* dört dörtlük bir Eyefinity adaptasyonu gösterdi, Eyefinity de bu oyunların atmosferine aynı şekilde katkıda bulunarak karşılık verdi. 3 monitörlü kurulumun en büyük artısı hız duygusuna yaptığı inanılmaz katkıydı. Ve diğer bazı oyunların aksine sağ ve sol monitörlerde beliren araçlar, şekiller deforme olmuyordu. Özellikle *Shift* oynarken sol aynanın sol ekranın kenarından sarkması, sağ ekrandaysa torpidoyu görüyor olmak oldukça hoş. Normalde kokpit kamerasından oynamak daha çetrefilliyken bu kurulumda oldukça rahat ve doğal geldi bana. Faruk, Berkant, Ozan sıradan gelip ekrana bakakalırken, Damla yan masadan "oha"larıyla geri vokal yaptı. Serpil'se hiç sallamadı Eyefinity falan, kendi masasında takılmaya devam etti. Çok dandik bir istatistik çıkartırsak her 6 oyuncudan 1'i sallamıyor Eyefinity'miş, yok 3D'ymiş *(Özellikle de o sırada dergi yetiştirmeye çalışıyorsa - Serp.)*. Keyifleri bilir.

Masaüstü Özellikleri

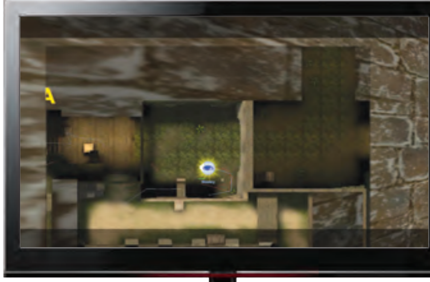
AMD elbette sizin birbirinin aynısı 3 monitör kullanmanızı tercih ediyor. Ancak bizde durum bu olmadığı halde bir sorun çıkmadı. Sadece yan monitörlerdeki görüntüyü optimize etmek için ihtiyaç duyabileceğimiz bir iki özelliğe ulaşamadık. Biri 16:10, diğer ikisi 16:9 Full HD monitörlerimizle gayet iyi performans aldık.

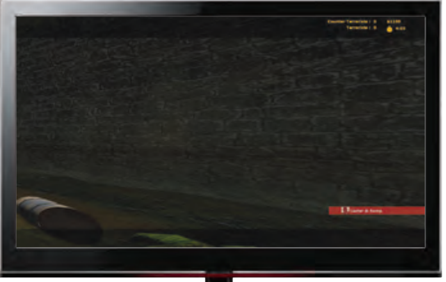


Yarış oyunlarından sıkılmaya başlayınca spor oyunlarına sardım biraz da. *NBA2K 11* çok etkileyici bir fark yaratmadı ama *FIFA 11'i* açtığımda Serpil hariç grubun tamamı "vay" dedi. Kaleden kaleye tüm sahayı tek seferde görebildiğim için ilk yaptığım değişiklik ekranın altındaki radarı kapatmak oldu. Kayseri'yle bir güzel oynaştıktan sonra, bir türlü eskitemediğim *Star Wars Galaxies*'e daldım. Oyunun arabirimindeki tüm panelleri istediğim gibi sağa sola taşıyabildiğim için, bir iki ufak ayardan sonra keyifle gezindim galakside. Özellikle uzay bölümü şahane oldu. Diğer DVO'larda da iyi sonuçlar vereceğine eminim. Berkant *WoW* deneyelim dedi, "WoW ne beeee?" dediğim anda geçtik bir sonraki oyuna.

SWG'nin üçüncü şahıs kamerasında aldığım iyi sonuçtan cesaret alıp *Spider-Man: Shattered Dimensions*'a verdim kendimi. Eyefinity kurulumum ilk kez ciddi anlamda dağıldı. Kafa ortada, omuzlar yan ekranlarda... Ne olup bittiğini idrak edemeyen oyun, örümceği üç ekrana dağıtıverdi. Kısa boylu, tıknaz Örümcek Adam olmaz olsun deyip çıktım hemen. Bir gece önce AMD HD3D kastırırken ilk daldığım oyun olan *Batman: Arkham Asylum*'a giriştim. Aynı şeyin başıma geleceğinden korka korka çalıştırdım oyunu. *NBA* ve *FIFA*'da olduğu gibi menülerin tamamını görüntüleyememe sorunu ana ekranda çıktı karşıma. Ancak oyuna geçince hiçbir sorun olmadığını gördüm. Batman'in pelerini ekrandan ekrana savruldukça coştum, coştukça vurdum Joker'in piyonlarının ağzına ağzına. Nasıl gurur duydum kendimle anlatamam. Yok, Eyefinity'yi becerdiğim için değil, iş yaparken oyun oynama fırsatı yaratabildiğim için kendime. Bir sonraki durağım *Battlefield: Bad Company 2* oldu. Tek kişilik oyunların yarattığı yalnızlık duygusunu (nasıl oluyorsa o, çevremde 4 kişi var, Serpil yine yok) çok oyunculu ortamlarda atayım dedim. Oyun hiç sorunsuz (hatta muhteşem

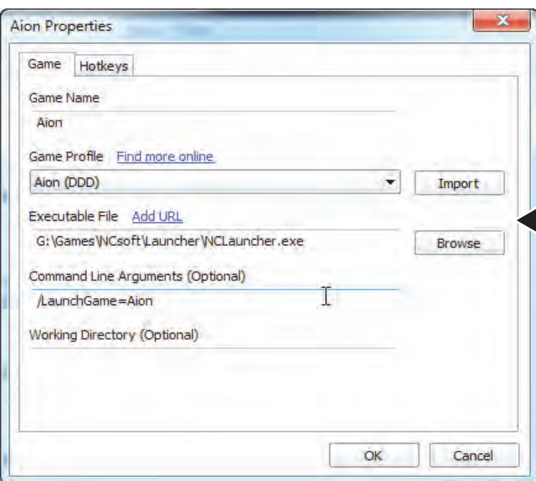






bir şekilde) çalıştı çalışmasına ama ilk ciddi performans düşüşünü de *Bad Company 2* ile yaşadım. FSAA'yı kapatınca oyun kendini toparladı, 25-45FPS arası bir ortalama tutturdu. *Bad Company 2*'de bu kadar kasılıyorsa *Crysis*'te kim bilir ne olur deyip *Warhead*'e atladım hemen. Çözünürlük dışında mevcut ayarlarımın hiçbirini değiştirmedim. 4xFSAA ve en yüksek detay seviyesinde oyun sorunsuzca çalıştı. Zaten daha menüde çözünürlüğü değiştirip onayladığımda sağ ve sol ekranı harita görüntüsüyle doldurdu.

Denediğim oyunlar arasında yarış oyunlarından sonra en çok keyfi verense *Assassin's Creed 2* oldu. Hem sorunsuzca algıladı olan biteni, hem de performansında bir gram oynama olmadı. Asıl büyüleyici yanıysa özellikle yüksek yapıların tepesinde dolaşırken şehrin daha büyük kısmını görebilmekti. Peki en büyük hayal kırıklığım hangisiydi dersiniz? *CoD: Black Ops* (ve hiç üzülmedim nedense). Daha çıkalı bir ay olmuş bir oyunun durumu idrak edemeyip görüntüyü ekrana yaymaya çalışması tam bir fiyaskoydu. Güldük eğlendik ve akabinde boş verdik. Üstüne bir iki raunt *Counter-Strike: Source* atıp rahatladık. Oyun maceram uzadıkça uzadı elbette, ama anlatacak bir sürü mevzu var daha elimde, o yüzden oyunlara ara veriyoruz. Birazdan tekrar döneceğiz kendilerine.



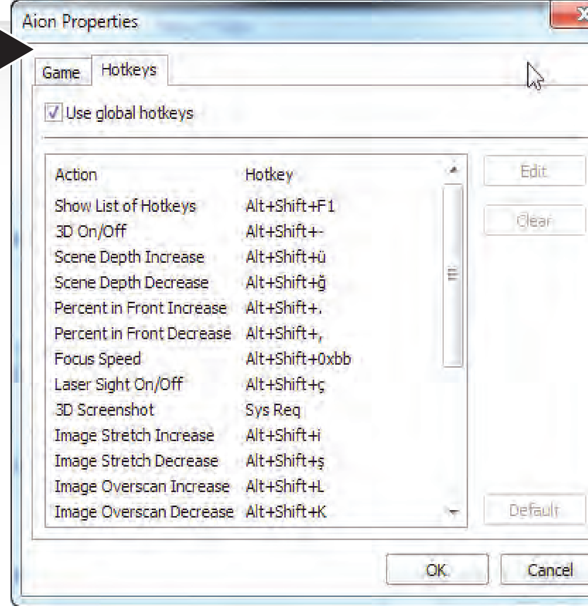
TriDef

TriDef yazılımı oyunları 3D oynayabilmeniz için gerekli. Bu yazılımla birlikte pek çok oyun için önceden hazırlanmış profiller geliyor. Eğer sorun yaşıyorsanız ya da performanstan memnun değilseniz oyun sırasında ince ayar çekmeniz ve kaydetmeniz mümkün. Yeter ki kısayol tuşlarına önce bir göz atmış olun.

Eğer şu okuduklarınızdan sonra siz de heves ettiyseniz, üç monitöre ve gerekli dönüştürücülere ihtiyacınız olacak. DP ve Mini DP bağlantı noktalarından DVI'a dönüştürseniz yetiyor, yukarıda belirtmiştim zaten. Sonra ayarlarınızı yapıp eğlencenize bakabilirsiniz. Nispeten biraz daha çetrefilli olan kısımsa AMD'nin 3D becerilerinden yararlanmak. Geçen ay kısaca bahsetmiştim; AMD HD3D açık kaynaklı olarak geliştiriliyor. Yani piyasadaki her türlü 3D çözümünü destekliyor, Nvidia 3DVision hariç. Bekleyeceğiniz gibi 3DVision kitinizi AMD çözümleriyle birlikte kullanamıyorsunuz. AMD'nin HD3D çözümünü geçen ay incelediğimiz Samsung C8000 LED TV ile test etme şansı buldum. Kendi gözlükleriyle gelen ürün AMD'yle çalışırken hiçbir zorluk çıkartmadı sağ olsun. Çıkartmadı ama nasıl çalışıyor bu nane?

Profil

TriDef sisteminizi oyunlar için tarıyor. Ancak her oyunu tanıyamıyor. Bu yüzden elle eklemeniz gerekiyor. Oyunları direkt kısayollarını göstererek eklemek hayrınıza olacaktır. Daha sonra oyun sırasında oyuna özel bir profil yaratıp kaydedebilirsiniz.



YAZ KIZIM

AMD ekran kartınız var, 3D bir TV'niz ve yanında gelen gözlükleriniz de var. Oyunlarınızı 3D oynayabilmek için ihtiyacınız olan sadece bir yazılım. AMD sürücüleriyle birlikte kullanabileceğiniz iki farklı yazılım bulunuyor. TriDef ve iZ3D tarafından geliştirilen sürücüleri kullanarak AMD'nin HD3D teknolojisinden yararlanabiliyorsunuz. Sürücülerin kurulumu ve kullanımı oldukça basit. Sadece oyunlarınızı ve bu sürücüler tarafından desteklenen yazılımları programın arabiriminden çalıştırmanız yeterli.







TriDef Software Activation

Activation Code: [ ] - [ ] - [ ] - [ ] Activate

First Name:

Last Name:

Email:

I would like to receive email about new products

OR Purchase an Activation Code online. Buy

OR Continue your 14 day trial (12 days remaining). Continue

PARA!PARA!PARA!
AMD'nin evrensel HD3D yaklaşımı da bedava değil elbette. TriDef ya da iZ3D yazılımlarını satın almanız gerekiyor. 14 günlük ücretsiz deneme süresi mevcut. 40–50$ civarındaki yazılımları 6000 serisi bir ekran kartıyla birlikte 19–20$'a almanız mümkün.

İki sürücünün oturması zaman alacak biraz. Şimdiden birçok oyunu destekliyor HD3D. Sorun çıkartan oyunlar için de kendi oyuncu profillerinizi yaratarak sorunları bir yere kadar bertaraf etmeniz mümkün. HD3D'nin şimdilik sorunu teknolojiyi destekleyen ürünlerin büyük kısmının televizyonlar olması. Polarize görüntü birimlerinde pasif gözlükler kullanılıyor. Aktif yani shutter dediğimiz gözlükleri kullanan görüntü birimlerinin de alıcıları televizyonlar üzerinde bulunuyor. Yani Nvidia'nın kitindeki gibi ayrı bir IR alıcı bulunmuyor.

Sorun neresinde? Ofiste bulunan 3D TV, kendi gözlükleriyle, AMD HD3D'de gayet güzel performans veriyor. Ancak bu gözlükleri kalkıp elimdeki 3D monitörlerle kullanamıyorum. Sorun olan kısmı, ülkemizde Nvidia 3D Vision bundle'ları dışında, şimdilik kendi 3D kitiyle gelen ve açık kaynak 3D destekleyen bir ürün olmaması. Yurtdışındaysa iZ3D ve diğer 3D çözümleriyle gelen görüntü birimleri mevcut. Biraz beklememiz gerekecek kısaca. Nvidia kitiyle gelen 120Hz monitörler işimize yaramıyor elimizde bir kit olmadığı için bu durumda.

Firmaların genel durumuna baktığımızda Nvidia 3D platformları savaşına erken girdiği için hem kalite hem yaygınlık olarak önde. Ancak maliyetlere bakıldığında AMD HD3D şimdiden çok daha akla yatkın. Nvidia 3D Vision sürücülerini uzun süredir geliştiriyor ve oyunlar için optimize ediyor. HD3D oyuncu profilleriyse yeni yeni dökülmeye başlıyor internette. AMD'nin avantajı şu ki, sürücülerin gelişmesi için TriDef'in, iZ3D'nin keyfini beklemek ya da kendisi tek başına geliştirme yapmak durumunda değil. HD3D ile sorunlu çalışan oyunlara, oyuncular da sürücülerle birlikte gelen ayarları kullanarak ince ayar yapabiliyor. Hemen her türlü özelliği açıp kapatarak, hiçbir şey olmazsa dene yanıl yoluyla oyunların hangi ayarlarda düzgün çalıştığını ve kabul edilebilir bir 3D performansı verdiğini bulabiliyor. Bu oyuncu profilleri de hızlı bir şekilde paylaşılıyor internet üzerinden. AMD forumlarında yüzlercesini bulmak mümkün şimdiden.

HD3D'yi kurcalarken benim asıl merak ettiğim, Nvidia'nın ilk 3D kalesi *Batman: Arkham Asylum*'da nasıl performans vereceğiydi. TriDef sürücüsünü kullanarak oyuna girer girmez ekranın birbirine girmesi biraz paniklememe yol açtı. Daha sonra sürücü ayarlarıyla biraz oynayarak sorunu ortadan kaldırmayı başardım. 3D Vision kadar olmasa da HD3D gayet kaliteli bir 3D deneyimi yaşattı ki HD3D oturdukça daha da iyi olacaktır. Beni şaşırtansa Nvidia'nın tavsiye edilmez listesinde yer alan *Star Wars The Force Unleashed 2*'nin HD3D ile gayet düzgün çalışması oldu.

3D Vision karşısında performans olarak şimdilik zayıf kalsa da maliyet açısından HD3D hâlâ daha avantajlı. AMD'nin 3D'ye açık kaynaklı yaklaşması, mevcut birçok donanımla uyumlu oluşu, belli sınırlar ve standartlar getirmeyişi













Oyunlar, Oyunlar
TriDef sadece oyunları desteklemiyor. Örnek olarak Google Earth'ü de 3D kullanabiliyorsunuz. Ayrıca gerekli yazılımları kullanarak film ve görselleri 3D olarak görüntülemeniz de mümkün.

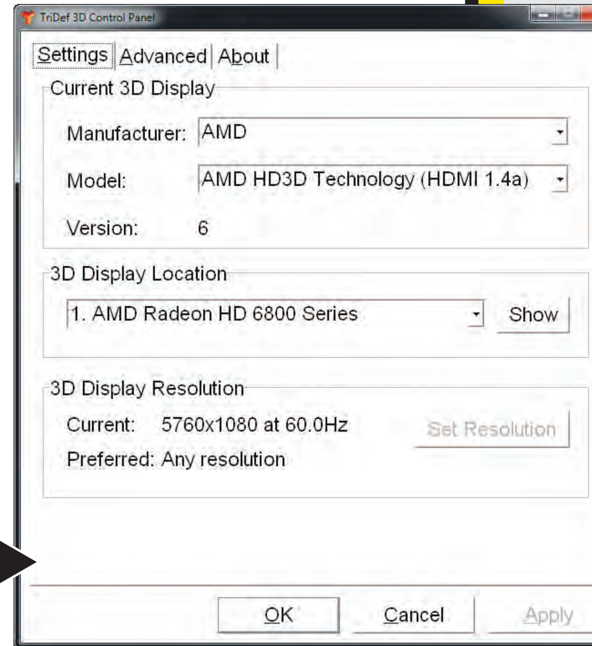
kısa sürede Nvidia'nın bir hayli gerisinde başladığı yarışta rakibine yetişmesine imkân tanıyacaktır. Halihazırda sahip olduğumuz AMD ekran kartlarının büyük bir kısmıyla bu teknolojilerden faydalanabiliyor olmamız da bir diğer artısı. Sonuçta 3D savaşları resmen başlamış durumda ve taraflar cepheye ellerindeki her şeyi taşımak zorunda. Bir de şu baş ağrısı problemine bir çözüm bulsalar...

MASANIN ÜSTÜNDEKİLER

Oyun seansının ve kısaca 3D geyiklerinin üstüne, masanın üstünde neler var ona bakalım biraz da. Önce Eyefinity sonra 3D. AMD'nin çoklu monitör çözümü, bağlantı noktası değişiklikleriyle daha anlamlı hale geliyor. Bir hub ile ya da dönüştürücülerle 3-6 arası monitör bağlamak mümkün. Display Port zorunluluğu belli bir noktaya kadar ortadan kalkmış durumda. Birbirinden farklı monitörlerle düzgün performans ve görüntü almak da artık mümkün. Yani eski monitörünüzü kaldırdığınız dolabın tepesinden indirebilirsiniz isterseniz. En önemli bölümüyse birden fazla monitörü tek bir ekran kartına bağlayabiliyor olmanız ve performans düşüşünün minimumda kalması. Nvidia'nın benzer çözümünü kullanırken DP ihtiyacınız yok. Direkt DVI bağlantısını kullanıyor görüntü birimleri. Ancak ikiden fazla monitörü bağlayabilmek için SLI yapmanız, yani iki tane ekran kartı kullanmanız gerekiyor. Performans açısından bir düşüş olmuyor haliyle. Ancak maliyet de, enerji tüketimi de ikiye katlanıyor. Sistemdeki oyunları sıradan denerken, söylediğim gibi tek performans düşüşünü *Battlefield: Bad Company 2* oynarken yaşadım. FSAA'yı kapatınca sorun ortadan kalktı. Ayrıca kullandığım ekran kartı 6870'ti. Eğer yüksek bir sistem yapacaksanız 6900'lere doğru uzanacağınızı tahmin ediyorum ki bu ve benzeri performans düşüşleri de söz konusu olmayacaktır.

Üç monitörü tek monitör gibi kullanmak oyunlarda avantajlıyken masaüstü uygulamalarında biraz can sıkıcı olabiliyor. Gruplamadan birden fazla monitörü sisteme bağladığınızda kullanabildiğiniz kimi Windows özelliklerini kullanamaz hale geliyorsunuz. Pencereleri farklı monitörlerin çerçevelerine dayayamıyorsunuz mesela. Tam ekran yaptığınız bir pencere, haliyle tüm monitörleri kaplıyor. Bu yüzden pencereleri elle taşımanız, ayarlamanız gerekiyor. Bu çözünürlükte video bulunmadığından medya oynatıcılar videoları orta ekranda sabitlemeye çalışıyorlar. Kimi videolardaysa sağ ve sol ekranlara taşmalar olabiliyor, yine elle müdahale ediyorsunuz. Ben oyun oynarken monitörleri gruplamayı, diğer zamanlarda ayırmayı tercih ettim. Bunun dışında ne uygulamaları kullanırken ne de oyunlarda bir sorunla karşılaştım. Bir süre hem iş hem oyunlar için bu sistemi kullandıktan sonra evdeki iki monitörün yanına bir üçüncüsünü eklemeye ikna oldum diyebilirim. Hoş, ufacık çalışma odasında nasıl olacak o iş ben de bilmiyorum ama bütçem el verince deneyip göreceğim.

Donanım
Eldeki donanımları kullanmak iyi güzel elbette. Ancak sorunsuz da değil. Samsung 3D TV'mizi tanıyan sürücüler nedense Samsung 3D TV seçiliyken 3D çalışmayı reddettiler sürekli. Bizde AMD HD3D Tech. HDMI 1.4a'yı seçtik model olarak ve tüm pürüzler bir anda ortadan kalktı. 3D savaşları başladığından içimiz rahat. Yazılımlarda kısa sürede adam olacaktır.









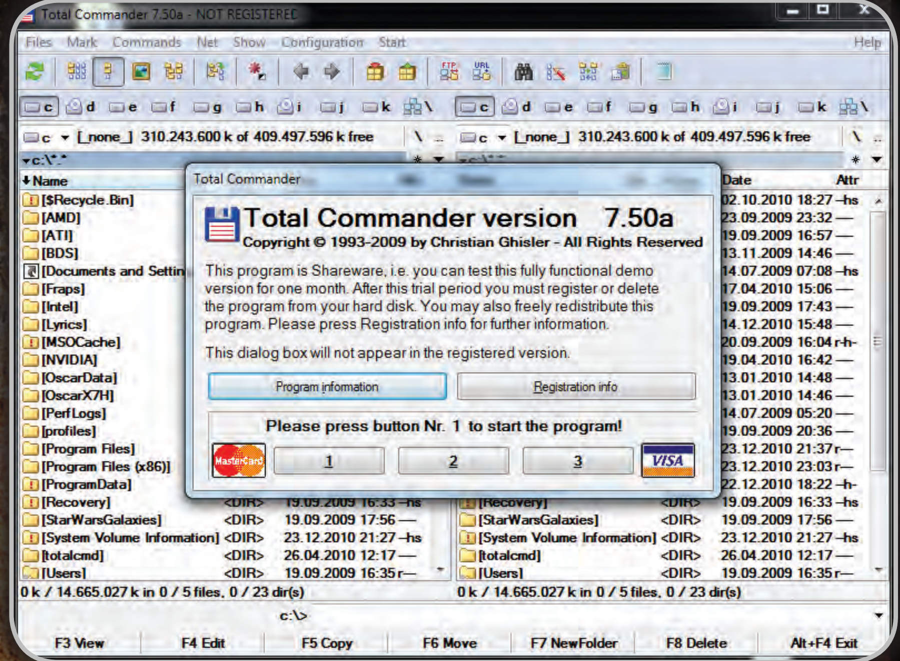
POST MORTEM

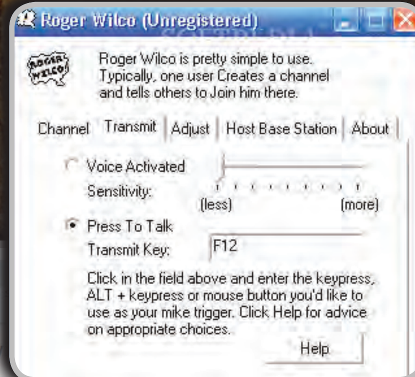
Her ay bir dünya şey yazıyoruz çiziyoruz ama her ayın istisnasız en keyifli yazılarından biri Post Mortem oluyor. Yazının içeriğinden değil, sayfanın genel havasından. Geçmişe dalıp gidiyoruz her ay. Bir düşüncedir alıyor, aklımızın bir köşesinde sakladığımız eski günlerde eski yerlerde geziniyoruz. Sağda solda yatan donanımları anmayı çok seviyoruz ama yazılımları unutuyoruz hep.

Eskiden en çok kullandığım yazılımları hatırlamaya çalışıyorum, nasıl da uçup gitmişler aklımdan. En çok kullandığım sanırım *Windows Commander*'dı. *Total Commander* olarak adını değiştiren ama özünden asla vazgeçmeyen yegane dosya yöneticim. DOS günlerinde başlayan dostluğumuzun Windows'un hayatımıza girmesiyle bozulmamış olması, son 20 yıldır hiçbir sistemimden eksik olmaması gözlerimi yaşartıyor adeta. Biraz da hayırsızım sanırım, bir kez olsun teşekkür etmedim kendisine bugüne kadar. Zamanında bol bol ekmeğini yediğimiz ancak *Ventrilo* ve *Teamspeak* kendini göstermeye başlayınca bir kenara attığımız bir başka yazılım da *Roger Wilco* idi. Sesli iletişim programlarının pek az olduğu bir dönemde, deli gibi Quake, Counter-Strike oynayan bünyelerimize ilaç gibi gelmişti. Daha sonra Gamespy tarafından satın alınınca hızla terk etmiştik kendisini. Dial-up modemlerden KabloNet'e geçtiğimiz sırada, anlamsız bir hareketle Voice Over IP'yi engelleyen servis sağlayıcılara da bir hayli bık bık etmiştik. Bazı şeyler hiç değişmiyor.

Arama motorlarının daha yeni yeni oturmaya başladığı dönemlerde en büyük yardımcılarımdan biri de *Copernic* yazılımıydı. Her türlü arama motorunda aramasını yapardı canım benim. Google'ın becerilerine sahip değildi tabii ki ama ilk göz ağrısıydı. Sonuçta her aktivite için farklı bir yazılım kullanma furyasını yaşıyorduk. Her ay 10 küsur dergi alınır, gerekli gereksiz ne kadar yazılım vermişlerse kurulurdu sisteme. Bu yazılımlardan çok azı hitap ederdi son kullanıcıya. Ama heves işte. Hey gidi hey. *Copernic*'in de halen bir yerlerde hayatını devam ettiriyor olduğunu görmek güzel.

Şu an aklıma gelmeyen kim bilir ne yazılımları kullandık son 20 yılda. Ne çabuk değişiyor gündelik hayatın kendisi de. Ben bir çay alıp camın kenarına ilişeyim en iyisi. Eskiye dalmanın vaktidir. Dışarıda kar, hiç olmadı bir yağmur yağsaydı keşke.





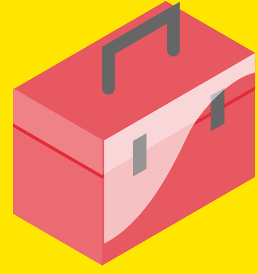


WINDOWS 3.1'Lİ EMEKTAR

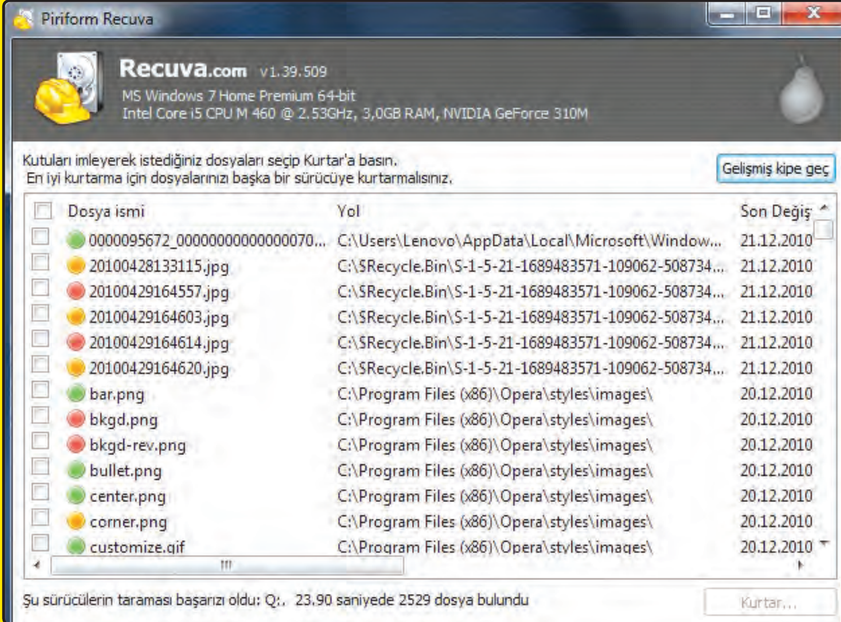
Oyun dünyasında milli olduğum o anı hiç unutmayacağım, DOS'tan falan oyun çalıştırırdık. İlk oyunum olan Warcraft'ı oynadığım yadigâr PC'mi kaybettim geçtiğimiz aylarda taşınırken. Artık valide hanım bunca yılın ardından orada yatan ve artık çalışmayan emektarı gaddarca attı mı, yoksa ben kendi evime alıp da mı kaybettim, hiçbir fikrim yok *(yerdeki halıyla çamaşır yığının arasına bir daha bak bence -Serp)*. 4MB falandı sabit diski, ön panelde kafam kadar olan power tuşu (tuş demeye bin şahit gerek, duvardaki lamba anahtarları mantığındaydı), yanında turbo tuşu vardı. Basınca yine ön paneldeki dijital ekranda yazan 133 yazısı 233 olurdu, tabii o zaman ne anlama geldiğini bilmiyorduk. Bir de bilgisayar ilk alındığı zaman amcamın olduğu için, babaannemde duruyordu. E dolayısıyla monitörün ve klavyenin üzerinde her zaman bir pimpiriklikle serilen naylon olmazsa olmazımızdı. Ama bilgisayarın en güzel yanı, PC kapalıyken tuşlara rastgele basıp dedeyi endişelendirmekti, yanlış tuşa basıp bozarsınız diye azarlardı rahmetli. **- Berkant**

USTANIN TAVSİYESİ

Silinen Verilerimizi Kurtarıyoruz



-MERT YİĞİT DOĞRU

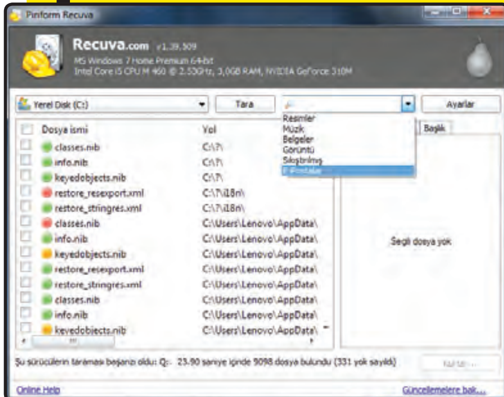


Hepimizin yanlışlıkla sildiği ya da sildikten sonra bin pişman olduğu verileri vardır. Gerçi bu konuda kimsenin benim kadar sabıkalı olabileceğini sanmıyorum. Aymazlığımdan dolayı ne filmler, ne diziler, ne fotoğraflar gitti sevgili oyungezerler, hatırladıkça hâlâ yanarım. Bir noktadan sonra "Giden gitti, kalan sağlar bizimdir" demek lâzım elbette.

Piyasada ücretli ücretsiz pek çok alternatifi bulunan veri kurtarma programlarından bahsediyorum. Ücretli yazılımlar bir hayli pahalı olabiliyor. Ama verilerimizi korumak için illa para harcamak zorunda değiliz.

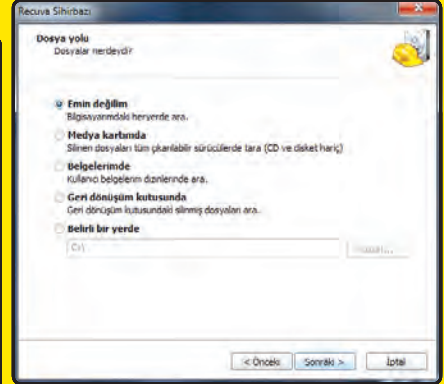
NASIL KURTARILIR?

Masaüstünüzden sizin için çok önemli olan bazı resimlerinizi (filmlerinizi, müziklerinizi, Word dokümanlarınızı, vb.) sildiniz. Panik yapmayın. Öncelikle sabit diskinizden veri okuyan ve sabit diskinize veri yazan tüm uygulamaları durdurun. Biliyorsunuz ki bir dosyayı sildiğinizde o dosya aslında silinmiyor, sadece Windows o verinin kapladığı alanı boş olarak işaretliyor. Ancak ve ancak üstüne yeni veri yazılıp silindikçe bu dosyalarınız kurtarılamaz hale geliyor. Ne? Bir kurtarma programı kurmadınız mı? Şimdi mi kurmanız gerekiyor? Olmaz öyle şey. Kurun bugünden sisteminizde dursun. Yarın öbür gün kurtarmak istediğiniz dosyaların üstüne kuruvermesin kendini.



NEYLE KURTARILIR?

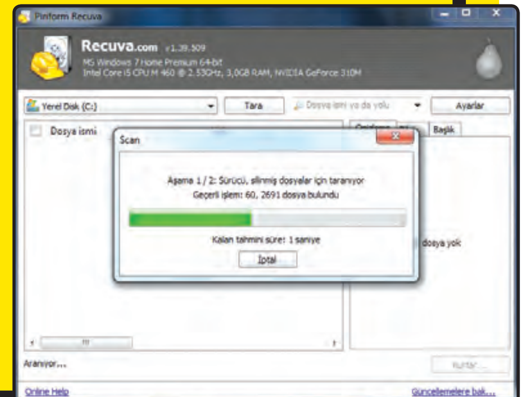
Sizlerle paylaşmadan önce pek çok program denedim ancak aralarında bir tanesi vardı ki beni kendine hayran bıraktı. Eren'in benden çok önce keşfedip de OGZ_DVD'ye koyduğu Recuva'dan bahsediyorum. CCleaner ve Defraggler gibi programlarıyla tanıdığımız ve pek bir sevdiğimiz Piriform'un geliştirdiği Recuva'yı ilk çalıştırdığımızda, bize kurtaracağı dosyanın ne türde olacağını ve nereden silindiğini soruyor. Ardından aramanın yüzeysel mi, derinlemesine mi olacağını seçip aramayı başlatıyoruz. Yazılımın oldukça basit bir arayüzü var. Ayrıca dört dörtlük Türkçe desteği sayesinde giriş seviyesi kullanıcılar için dahi anlaşılması ve kullanılması oldukça kolay. Kısa süre önce silinmiş dosyalarınızı yüzeysel bir aramayla hemencecik kurtarmanız ve yedeklemeniz mümkün. Dosyalarınızın tamamını kurtaramadıysanız, ya da üstlerine veri yazıldığından şüpheleniyorsanız daha detaylı ve bir hayli uzun "Derin Arama" seçeneğini deneyebilirsiniz. Arama sonuçları arasında isimle ya da türle arama yapabiliyorsunuz, görsel dosyaların ön izlemelerini de görebiliyorsunuz.



Kurtarma programlarından maksimum performansı almak için, kurtardığınız veriyi bir diğer sabit diske, partisyona ya da flash belleğe atmanız önerilir. Bu da kurtarma yapılan sabit diskteki veri transferini en aza indirdiği için gerekli bir işlem arkadaşlar. Son olarak kurtarma yapacağınız sabit diskinizi birincil diskiniz olarak kullanmamanızı isteyeceğim sizden. Unutmayın ki siz bir değişiklik yapmasanız da, Windows arka planda sürekli çalıştığı için sabit diskinizdeki veri akışı durmadan devam ediyor. O nedenle sildiğiniz verinin zarar görme olasılığı artıyor. Biliyorum, biraz zahmetli. Karar sizin; ya başka sistem bulup diskinizi taratacaksınız, ya da "amaaaan o kadar da möhem değil" diyerek yeni verilere yelken açacaksınız.

ÜCRETLİLER NE ALEMDEYMİŞ?

Ücretli bir program da denemeyi düşünüyordum ama fiyatlarını görünce ($500'ları, $1500'ları gördüm, kapadım browser'ı) vazgeçtim. $500'ı gözden çıkaracak kadar önemli bir dosyanız yoksa kaybolan verileriniz için Recuva'yı gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz zaten. Kendi başarılı dosya kurtarmalarımın yanı sıra, GB'larca verilerini kurtardığını söyleyen kullanıcılara da rastladım bu fakir ama gururlu programın. Size bir usta tavsiyesi, masanızın üzerinde duran OGZ_DVD'yi hemen alın ve vakit kaybetmeden Recuva'yı kurun, bilgisayarınızda bulunsun. Ne olur ne olmaz, başınızı duvarlara vurmayın sonra benim gibi.



PAZAR YERİ



BİR TUR DAHA

Güneşin etrafında bir tur daha atmayı başardık. Nice yeni turlara. Biz turu atarken yılbaşı şerefine yapılan indirimleri aradı gözlerimiz. Pek ciddi bir şey yoktu açıkçası. Büyük mağazaların muhteşem indirimlerinin sadece peşin satın alımlarda geçerli olması, bu indirimli ürünlerin bir kısmının fiyatlarının kısa süre öncesinde abartı şekilde yükseltilip indirimlerin zamlar üzerinden yapılması gibi ilginç olaylarla bu yıl da karşılaştık. Ajdar'ı meşhur etmeyi başarmış yurdum insanının, halen keriz yerine koyulmaya çalışılması hoş değil elbette. Amma velakin biz yemeyiz bunları, değil mi Oyungezerler? İndirimsiz bir indirim sezonunu da böylece geride bırakmış olduk. Yeni yılın ilk ayında fiyatlar ufaktan bir dalgalandı. Özellikle bellek fiyatlarında ciddi düşüşler oldu. Ekran kartlarının karşı atağı olmasaydı sistemlerimizin maliyetleri bir hayli düşecekti. İyi kötü toplam fiyatlar düştü gerçi. Son zamanlarda beni düşündüren fiyatlar, fiyat performans oranları vesaire değil zaten. Bu işin sonu ne zaman gelecek? Eğer eldekilerin daha iyileri, daha hızlıları, daha güçlüleri çıkmazsa, yepyeni bir şey çıkıyor ortaya. Biz zar zor aldığımız, sahip olduğumuz donanımın keyfini süremeden bir yenisinin peşinde koşmaya başlıyoruz. Bir gün hakkaten işin sonuna gelirsek ve eldeki ihtiyacın kat kat ötesinde ve insanlığın gidebileceği en son noktadaysa, işsiz kalacağım kesin. Ama ne zaman gelecek o nokta? Siz sıkılmadınız mı Allah aşkına her ay bütçe hesaplamaktan? Harçlıkları, maaşı denkleştirip, gerçek hayattan bir an olsun uzaklaşmanızı ve eğlenmenizi sağlayan oyunları daha rahat daha yüksek kalitede daha keyifili bir şekilde oynamaya çalışmaktan? Keyfimizi bile dert haline getirmişiz, haberimiz mi yok? Ben çok daraldım sanırım bir anda. Dur bakalım ne gelecek sonunda. Zaten 6900'ler de yükleniyor piyasaya. Grafik beceriye sahip işlemcilerde adım adım giriyor yarışa. Ortalık çok karışacak ama biz bu kafayla çıkabilecek miyiz o karmaşanın içinden acaba? Kafa kalabalık, yapacak bir şey yok. Eyefinity yapıp Spider-Man oynayayım ben en iyisi. Kalın sağlıcakla -KAAN



DARK RECORD MANIA

Son günlerde uğramadıysanız acilen www.teknobiyotik.com'a bir uğrayın. Dark Record Mania media oynatıcının fiyatında ciddi bir dalgalanma söz konusu. Uydu alıcınız üzerinden TV yayınların kayıt etme özelliğine sahip, tamamı Türkçe menüler, HD medya oynatıcı kendileri. Ayrıca güvenlik kameralarınıza da bağlayıp kayıt almasını sağlayabiliyorsunuz. Mevcut tüm görüntü ve ses formatlarıyla uyumlu ürünün Türkçe alt yazılarla da hiçbir sıkıntısı yok. Medya oynatıcı arıyorsanız mutlaka bir bakın.







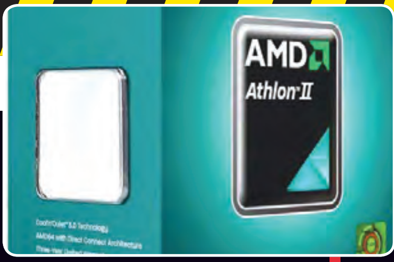
POWERCOLOR HD 6970

6900 serisi ekran kartları da piyasadaki yerini aldı sonunda. Önümüzdeki ay teste alacağımız PowerColor HD 6970, 880MHz çekirdek, 1375MHz bellek hızlarında çalışıyor. 2GB DDR5 bellek kullanan ürün üzerinde PowerColor'un kendi tasarımı 2 adet 92mm fan kullanan bir soğutma tertibatı da bulunuyor. Ben sizin incelemenizi bekleyemem arkadaşım, ayrıca Eyefinity dosyasından aldım gazı zaten diyorsanız, halihazırda piyasada kendileri. Biz testlerimizi yaptıktan sonra, kim bilir, Pazar Yeri sistemlerimizde yerini alabilir belki de.



ACER
Happy Netbook Serisi

"Bir okyanus veya lavanta tarlası düşünün. Bu sizi keyiflendirip mutlu ederek kendinizi anında iyi hissetmenizi sağlar, Bu, renklerin gücüdür." şeklinde başlayan basın bültenini görünce dayanamayıp bir kahkaha patlattım haliyle. Fakat bültende bahsedilen ürünlere göz gezdirince neden bahsettiklerini kısmen de olsa anladım. Intel Atom işlemcilerini kullanan bu serinin ultra ince tasarımı, 8 saat pil ömrü, performansı yanında enteresan renk seçenekleri bayanların ilgisini çekecektir. Windows ve Android işletim sistemlerini kullanan modellerin testi bakalım kime denk gelecek?







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5 650 LGA 1156		Intel Core i7 870 LGA 1156		Intel Core i7 Extreme 980X 3.60GHZ (6 Çekirdek)	
	(k) 82$	(m) 83$	(l) 195$	(i) 199$	(m) 308$	(i) 309$	(l) 1094$	(o) 1108$
Anakart	Biostar TA790GX A3+		Asus P7H55-M LX		Asus P7P55D Deluxe		Asus Rampage III Extreme	
	(i) 104$	(b) 106$	(j) 86$	(o) 89$	(j) 213$	(h) 219$	(k) 435$	(o) 447$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		OCZ Gold Edition 3x2GB DDR3 2000MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(i) 55$	(a) 61$	(i) 55$	(a) 61$	(i) 189$	(a) 195$	(i) 798$	-
Ekran Kartı	PowerColor Radeon HD 5750		Leadtek GTX460 768MB GDDR5		Asus ENGTX480		Asus GTX580 SLI	
	(b) 125$	(j) 129$	(b) 193$	(o) 195$	(a) 503$	(m) 534$	(b) 1258$	(f) 1278$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Samsung 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Samsung 2x1TB Sata2 32MB NCQ 7200RPM		Mach Xtreme MX Jet Pro Series 256GB SSD x2	
	(j) 40$	(o) 40$	(j) 40$	(o) 40$	(h) 122$	(f) 122$	(o) 1096$	(a) 1224$
Optik Sürücü	Samsung SH-S223C 22x DVD-RW		Samsung SH-S223C 22x DVD-RW		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(k) 17$	(p) 17$	(k) 17$	(p) 17$	(g) 183$	(m) 186$	(g) 183$	(m) 186$
Ses Kartı	Onboard		Onboard		Onboard		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	(m) 199$	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		-		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(b) 57$	(h) 58$	-	-	(l) 180$	(k) 180$	(b) 232$	(k) 236$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		Dark Racer Acrylic 600W Şeffaf Panel Oyuncu Kasa		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		CM Storm Sniper Black Edition SGC-6000-KWN1-GP	
	(i) 59$	(a) 60$	(a) 137$	(i) 139$	(i) 199$	(b) 206$	(b) 234$	-
Fiyat	**509$**		**723$**		**1897$**		**5529$**	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

HADİ AMA ARTIK

Arkadaş, türlü türlü alet edevat getiriyorsunuz, bir tane babayiğit çıksa da şu Cyborg ürünlerini getirse nasıl olur? Tamam kazık fiyatları, ama arzu objesi işte. İlla GamesCom'a falan gittiğimizde mi alacağız bu tür aletleri? Oyuncu klavyesi faresi aranıyoruz durmadan, adamlar yapmış işte alâsını. Evet kim getiriyor, elleri görelim?

TAMİR ATÖLYESİ



2011, tarih 2011, bir şey ifade ediyor mu? Evet, bence de bir şey ifade etmiyor. Dünya aynı hamam aynı tas dönmeye devam ediyor. Güneş etrafındaki yeni turumuz hayırlı uğurlu olsun. Biz işimize bakalım. Bu ay yeni sorunlar, sorular ve cevaplarla karşınızdayız. Havalar bir sıcak, bir soğuk. Gündüz oluyor ter atıyoruz, gece oluyor kar manzarası izliyoruz. Atölyenin çıkan çivisi, dünyaya ayak uyduruyor. Bir türlü yerine oturmuyor.

YİNE BEEEEN!

Merhaba Kaan Abi

Dördüncü sistemi eklemişsin. Sağol gerçekten. Bayağı gıcık ediyordu beni. Önceden yolladığım mektupta X58 anakarta Core i5 söylediğimi şimdi fark ettim. Önceki ayda ideal sisteme GTX460 eklemen beni sevindirmişti. İyi günler. Başka donanım mektuplarına.
Jedi Üstadı Fırat Özbay

Selam Fırat.
Zaten sen üzülme diye ekledim o dördüncü sistemi. Seni ne kadar derinden yaraladığının farkındaydım 3 sistem olmasının. Şakası bir yana, daha önce de belirttiğim gibi hem Pazar Yeri'nin hem de Organize Sanayi'nin revizyonu devam ediyor. Çok daha iyi olacak diye umut ediyoruz zamanla. Web sitesinin açılmasıyla birlikte yeni atraksiyonlara da girebileceğiz. GTX460 iyi oldu o arada. Bakalım ne kadar tutunabilecek mevcut donanımlar yeni listede. Ütopik sistemi de uçuracağız daha yükseklere yavaş yavaş. Neyse tutmayayım seni. Görüşürüz gelecek ay. Kal sağlıcakla.

YENİ ARAYIŞLAR

Merhaba Kaan Abi, nasılsın? Beni soracak olursan, üşüyorum. Diyarbakır ansızın soğudu, çaya dadanıyoruz bu aralar. Orada kar var şimdi, keşke burada da yağsa. Böyle kuru soğuk çekilmiyor hiç. Neyse fazla kafa ütülemeden serzenişime geçeyim.

Ben 18 yaşında, sınava hazırlanan garip bir bireyim. Haliyle bilgisayarı falan kaldırdım. Normalde kaldırmayacaktım ama güç kaynağının fanı bozulunca fırsattan istifade ders çalışayım bari dedim. Sorunuma gelince, sistem özellikleri aşırı derecede düşüktü. Kasanın yenilenmesi farz olmuştu. Bu işi sınavdan sonraya bıraktım, ama bütçem az. Sistemimi elimden geldiğince yazayım sana; 200W güç kaynağı, ATI Radeon x1550 ekran kartı, Intel Core 2 Quad 2.20GHz işlemci, anakartı hatırlamıyorum şu an, 2GB bellek.

Sistem kabaca böyle, kusura bakma hatırlayamadım hemen. Şimdi benim 600TL birikmişim (kefen param:b) var. Hazirandaki LYS sınavına kadar 1000-1200TL yaparım bunu. Sen bana ne önerirsin? Parçaların bazılarını mı değiştireyim, kasayı komple mi yenileyeyim? Tavsiyen benim için çok önemli, şimdiden teşekkürler.

Önümüzdeki aşırı soğuk günlerde üşütmemen dileğiyle. Tüm dergi ekibi olarak kendinize çok çok iyi bakın.
Burak ALIŞ

Hoş geldin Burak.
Tüm dergi ekibinden sıcacık selamlar sana. Hava koşulları üstünde maalesef bir gücümüz yok ancak sorunun hakkında yardımcı olmaya çalışabilirim. Sen çayını yudumlamaya devam et, bakalım neler olacak takip eden satırlarda.

Sınavına hazırlan elbette ama benim kafamı kurcalayan bir şey var. Bu yılda halen ders çalışmak için bilgisayarı ortadan kaldırmak neden? Dikkatler dağılıyor, başka muhabbetlere dalınıyorsa bilemem elbette ama bir şey öğrenmek için ilk başvurduğumuz şey internet değil mi artık? Neyse, sen daha iyisini biliyorsun kendin için.
Güç kaynağının fanını nasıl bozdun bu arada? Havalar müsait aslında, hepimizi kasayı camın önüne koyup ısınma sorununa çözüm bulabiliriz. Nem gibi ufak bir sorun olur sadece. Sistem özelliklerini tam olarak yazmadığın için çok

Sanayi Devrimi

1 – Mouse Coffin

Aynı zamanda bir kapan olan tabut şeklindeki bu kutu sayesinde hem kapanla bizzat öldürdüğünüz farenin ruhunu şad ediyorsunuz, hem de bu pis hayvana elinizi bile sürmemiş oluyorsunuz. Sonra da oturup "Bu ne yaman çelişkidir" diye düşünüyorsunuz.



2 – The Fish Agility Training Set

Balıklarınızın akvaryumda dönüp durmaktan sıkıldığını düşünüyorsunuz ya da sizin için tek kale maç yapsınlar istiyorsunuz. O zaman gidip bir The Fish Agility Training Set alıyorsunuz ve akvaryumunuzu dünyanın en ilginç stadyumuna çeviriyorsunuz (dediysem lafın gelişi).





3 – The Fish Traveller

Balığınız The Fish Agility Training Set'ten sıkıldı ve depresyona girdi. Artık ona dış dünyayı gösterme zamanı. Peki bu nasıl mümkün olacak? Elbette The Fish Traveller ile! Artık balığınızla İstiklal'e akabilir, Bahariye'de takılabilir ya da Eminönü'nde balık ekmek yiyebilirsiniz! (Sonuncusu olmadı sanki.)

4 – Toilet Fishing

Muhtemelen sonunda balığınız sizden nefret edip evi terk edecek ama bir önerimiz daha var... Tuvalette gazete, dergi, kitap okumaktan sıkıldınız; PSP, DS oynamak falan da sarmıyor artık. Öyleyse Toilet Fishing'e başlamak için mükemmel bir zaman. Yani, tuvalette işinizi görürken bir yandan da balık tutuyorsunuz, zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz.

5 – Toilet Golf

Demiştik değil mi, balık evi terk edecek diye. Artık tuvalette sizi eğlendirecek bir balığınız olmadığına göre bir de Toilet Golf'u deneyin! Tamam mı, dediniz mi? Şimdi elinizdeki golf sopasını sakince bırakıp tuvaletten çıkın ve psikolojik problemleriniz için bir doktora görünün, olmayacak böyle.





kesin tavsiyelerde bulunamayacağım. Ancak elindeki sistemi biraz toparlamak için hem elindeki bütçe hem de haziran ayında sahip olacağın bütçe fazlasıyla yeterli olacaktır.

İşlemcinin modelini yazsaydın daha yararlı oluru tabii ama benim tavsiye edebileceğim ekonomik işlemcilerden daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Belleklerin DDR2 tahmin ediyorum. Bak bakalım kaç bellek slotu var anakartında. Bellek miktarını 4GB'a çıkartabilirsin. X1550 kullanıyorsan PCI slotun var demektir. Ekran kartını güncel bir ürünle değiştirebiliriz. Örneğin geçen ay ideal sistemde tavsiye ettiğimiz GTX460 seni gayet mutlu edecektir. Bir de düzgün bir güç kaynağı aldık mı sana, tamamdır bu iş.

Ekran kartı 197$, güç kaynağı için (700W+) 100$, bellekler için de 80$ (4GB Kit) desek, toplamda 377$ gibi bir rakam çıkıyor ortaya. Bu da KDV ekleyip TL'ye çevirirsek 620TL civarına geliyor. Eh hiç fena değil. "Yok ben sabredeceğim, daha çok para harcayıp daha iyi sistem toplayacağım" dersen, haziran öncesi bir mektup daha atarsın, o zaman bakarız. Sistem özelliklerini biraz daha detaylandırıp yollayabilirsen, daha iyi tavsiyelerde bulunabilirim. Sistemi sıfırdan yapmana gerek yok son soruna cevap verecek olursam. Elindeki sistemi haziran ayında satıp biriktirdiğinin üstüne koyarsan çok iyi bir sistem de toplayabilirsin. Karar senin. Bir de "kefen parası", "garip" filan demişsin arada. Cız ettirme yahu insanın içini. Ne alakası var? Ölmedik daha, buradayız hepimiz. Kendine çok iyi bak, üşütme kendini soğuklarda. Bizim üşütmemizin soğukla alakası yok zaten unutma. Kal sağlıcakla.

DİZÜSTÜ AMA HANGİSİ?

Selamlar Organize Sanayi'nin emektar isimleri, Kaan & Mert! Burak (Akmenek) arkadaşıma geçenlerde bir konuda danıştım, işin asıl ustalarına da fikir sormasam içimde kalacaktı. Soruyorum efenim, ilgi ve bilgilerinize:

Bende yaklaşık bir senedir naçizane bir R620-JS01TR Samsung dizüstü bilgisayar var. Bu dizüstünde sevgili kız kardeşimin de gözü var. Çünkü ben Samsung'umdan ziyadesiyle memnunum ve kardeşimin eski bilgisayarı ziyadesiyle kaput. Aynısından almak istedim ve fekat gördüm ki ithalatında bu aralar bir sorun var. Bellek ve işlemci gücü açısından bir hayli arsız bir müzik aranjman programı çalışacak bu bilgisayarda. Fiyat maksimum 1500-1800TL civarında bir şeyler düşünüyoruz. Bir bayanın estetik kaygılarını da gözetirse müstakbel dizüstümüzün çizgileri, tadından yenmeyecektir. Bu bilgiler ışığında ve de fiyat performans bağlamında değerli tavsiyeleriniz ne olur ustalar?

Burak son sayıda incelediği Sony Vaio EA3S1E öneriyor. Ya da Mac alın, işi kökten çözün diyor. Aldık diyelim, Mac'in M'sinden anlamayan kardeşim için sizce adaptasyon zorluğu söz konusu olur mu? İlginiz ve ayırdığınız zaman için teşekkürler.
Umut YANIK

Selamlar Umut
İşin bir hayli zor. Bir bayanın estetik kaygılarına takılmayan, aynı zamanda performans sahibi olan bir ürün bulmak imkânsız, hatta imkânsızdan daha da zor. Yok öyle bir şey. Neyse siz evde yiyin birbirinizi artık, yapacak bir şey yok. Ben gayet güvenli oturuyorum burada nasıl olsa. Samsung yeni RF ve SF serilerini getirmeye başladığından dolayı biraz güç olur daha eski modelleri bulman. Ben de bakındım mektubun üzerine ve bulamadım piyasada. Bakınmaya devam ettim, "performans istiyorsan Asus al" diyecektim ancak verdiğin fiyat aralığının çok ama çok üzerinde fiyatları. Elindeki Samsung'dan memnun olduğuna göre senin performans ihtiyacını karşılayacak nitelikte kendisi. Ben de R620'nin konfigürasyonundan yola çıkarak karıştırdım biraz firmaların ürünlerini. Yine Samsung'un SF510 modelleri işini görecektir gibi bir sonuca vardım. Nispeten şık ürünler bunlar diğer performans sahibi ürünlere göre. Core i5-460M işlemci 2.53GHz, 4GB bellek, GF310M ekran kartı. Yalnız SF510'un farklı modelleri dolanıyor piyasada. Yani i3 işlemci, 2GB bellek modelleri de var. Bu yüzden alırken dikkat et. Benim bahsettiğim modellerin fiyatları KDV dahil 1800TL'den başlıyor. Umarım işini görür.

Vaio ve Mac meselesine gelince. Vaio performans ve tasarım olarak iyi olsa da, fiyatı her zamanki gibi fazlaca yüksek. Her modelinde aynı bu durum zaten. Fiyat performans sıralamalarında bu yüzden biraz geriden geliyor. Mac'ler konusundaysa fikrim belli, bugüne kadar senin ya da kız kardeşinin hiç tanışıklığı olmadıysa, bırakın öyle kalsın, Mac'le yormayın kendinizi. Mac fiyatları da hiç öyle az buz değil dikkat ettiysen, tabii yine de seçim size kalıyor. Mektubunuz ve ayırdığınız zaman için biz teşekkür ederiz. Kal sağlıcakla.

Yılın ilk ayını böylece devirmiş olduk. Kaldı 11. Sonra "Marduuk" diye bağıracağız hep birlikte. Yine hiçbir şey olmayacak tabii. Biz de yeni mektuplara cevap vermeye devam edeceğiz. Sakata geleceksek dahi, siz o zamana kadar derdinizi, tasanızı, sıkıntınızı bizlerle paylaşmaktan çekinmeyin. donanim@oyungezer.com.tr sizindir, sizin kalacak.

6 – Cycle Reader

Bisiklet sürme sürecini sıkıcılıktan kurtaran bir ürünle karşınızdayız sevgili oyungezerler. Cycle Reader ile bisikletinizi sürerken Oyungezer okuyabilirsiniz! Hem maceralı da olur, her an kaza yapma ihtimaliyle büyük heyecan yaşarsınız. Bir taşla iki kuş değil mi? Değil.



7 – The Uncomb

Düzene, düz saça, düz taraklara karşı mısınız? Bir de bunu deneyin. Düz saçınızı dağıtan The Uncomb ile dağınıklığın tadına varın. Yaşasın dağınık saçlar, yaşasın The Uncomb.





8 – Toilet Mug

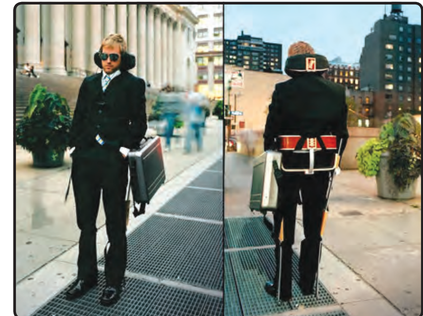
Geçen ayki The Grumpy Party Pooper'dan daha mide bulandırıcı ne bulabilirim sorusuyla yola çıkıp Toilet Mug ile karşılaştım. Ne olduğunu ben açıklamadan susayım, görsel konuşsun (tam kahve içmelikmiş hakikaten).

9 – Circle Smoke Gun

Filmlerdeki o sigara içerken halka şeklinde duman üfleyebilen abilere/ablalara özendiyseniz illâ da sigara içmenize gerek yok. İçmeyin de zaten, zira Circle Smoke Gun ile sigaranın s'sine dokunmadan bunu yapmak mümkün. Dumanı kalp şeklinde çıkarsa daha iyi olurmuş da ne yapalım, sağlık olsun.

10 – The Vertical Bed

Bu dikey yatak sayesinde dilediğiniz sokağın ortasında, ayakta uyuyabiliyorsunuz. Sokak mazgallarına sabitlenebilen The Vertical Bed sayesinde maceracı ama konformist bünyeler nihayet huzur buluyor, sokakta sabahlamanın keyfine varıyor. Bir de şu söylediklerimin tek kelimesine inansam...





BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM



Herkese bol elektronik alet ve oyuncakla dolu geçecek bir yıl dilerim. Ben tam 00:00'da World of Warcraft oynuyor olacağım, sizleri de beklerim.

Cep telefonu

5 ARALIK

Bir telefonu kullanmak hiç bu kadar zevkli olmamıştı…



Motorola Milestone ofise geldiğinde Burak'a hemen sordum; "İşletim sistemi Android mi?" Herhalde meraklı bakışlarıma dayanamayıp "Al, incele bakalım" dedi. İtiraf ediyorum, dokunmatik ekranlılar çıktığından beri kayan klavyeli telefonlara bakmaz olmuştum. Nitekim Motorola Milestone'un kayan klavyesini ilk açtığımda da "Ne gerek var dokunmatik ekranı varken?" dedim içimden. Ama ayarlarına girip önce kablosuz ağ, sonra e-mail, sonra Gtalk, Facebook, SMS derken fark ettim ki telefonu hep klavyesi açık kullanıyorum.

Milestone'un yön tuşları da bulunan QWERTY klavyesi gerçekten çok kullanışlı. Bir ara kendi mesaj yazma rekorumu kıracağımı sandım. 165gr ağırlığının yarısından fazlası klavye tarafında olduğundan, açıldığında çok rahat ve kontrollü bir tutuş sağlıyor. Gmail, Gtalk ve Google arama servisleri ve HTML5 web kitli çoklu pencere web tarayıcısıyla Motorola Milestone tam bir ofis aracına dönmüş. Ancak Android Market henüz Türkiye'de hizmet vermediği için ihtiyacınız olan diğer programları bulmak için biraz uğraşmanız gerekecek.

Yaklaşık 1000TL satış fiyatı olan Motorola Milestone aldığınıza pişman olmayacağınız bir telefon. Ben geri verirken sanırım duygulu anlar yaşayacağım. -Ozan (Ozan telefonu verdikten sonra geri dönüp bir daha bakamadı. Ve kurye elinde telefon, ağır adımlarla ofisi terk etti... -Burak)

Klavyeli telefon # flaş # müzik

POSTED @ 13:00 / 18 yorum

Cep telefonu

7 ARALIK

Bu kadar da güzel telefon yapılmaz ki!

Bu aralar benim köşe resmen cep telefonlarının Victoria's Secret Fashion Show'u gibi oldu. Göz alıcı telefonlar her yerden kendini gösteriyor. İşte geçen aylarda lansmanına katıldığım Nokia N8 de bunlardan birisi. Bilirsiniz genelde cep telefonları yere düştüğünde arka kapak, pil ve telefonun kendisi olmak üzere üç parça halinde dağılır. Nokia bunu engellemek için pil yuvasını iki minik vidayla sabitlemiş. SIM ve bellek kartlarını ise telefonun sol tarafındaki yuvalardan takabildiğiniz için zaten bu vidaları çok uzun süre sökmek zorunda kalmayacaksınız. Telefon ele çok güzel oturuyor ve kullanımı gayet kolay. Fakat her şeyden öte bu alet hâlâ asıl iddiasını iletişim yetenekleriyle ortaya koyuyor. Arayüzü gayet hızlı ve sosyal mecralara tek tıkla bağlanabiliyorsunuz. Bluetooth 3.0 desteği var, A-GSP özelliği var, Wi-Fi'a 802.11n yani en yüksek hızla bağlanabiliyor. Eğlence dersen 4000x3000 piksel fotoğraf çekimi yapabiliyor ve çekim kalitesi ister gece ister gündüz olsun çok yüksek. 25 fps'de 1280x720 piksel video kaydedebiliyor. Üstelik bu videoyu üzerindeki HDMI çıkışından Dolby Digital Plus ses kalitesiyle aktarabiliyor! Yani telefon tam bir bomba! Bu ay kızımın tüm doğum günü fotoğraflarını ve videolarını Nokia N8'le çektim, sonra da telefonu televizyona bağladım ve tüm günün eğlencesini ailecek tekrar seyrettik. Bu aletle ne kameraya ne fotoğraf makinesine ne de bir multimedya oynatıcıya ihtiyacınız kalıyor. Filmlerinizi bile telefonunuza atıp televizyondan seyredebilirsiniz. Nokia N8, elinizden bir an olsun düşürmek istemeyeceğiniz enfes bir cep telefonu ve OVI Store'un her geçen gün zenginleşen içeriği sayesinde umduğunuzdan çok daha fazlasına kavuşmanızı sağlayacak.



HDMI # Nokia N8 # klas

POSTED @ 13:00 / 18 yorum

Ses kaydedici

14 ARALIK

Savulun toplantılar!

Belki farkında değilsiniz ama Seti Yapım yalnızca Oyungezer dergisinden ibaret değil. Hani reklam ajansları, halkla ilişkiler ajansları falan vardır ya, biz de resmen Oyun Ajansı olduk. Bu yüzden hafta içerisinde bazen 8-10 toplantıya katıldığımız oluyor. E haliyle her toplantıda konuşulanlar bir yere yazılmazsa bir süre sonra unutuluyor. Ve emin olun toplantı sonrası tüm günün yorgunluğu üzerinizdeyken o toplantı notlarıyla uğraşmak yerine bazen bir yerinizi kırıp hastaneye yatasınız geliyor!
Bircom'un ürettiği X Speech XVL 400, toplantı konuşmalarını bir SD karta kaydederek işte bu hatırlama çilesini sona erdiriyor. Ürüne 4 adet telefon hattı bağlanabiliyor. Bu sayede 4 farklı numaraya gelen konuşmalar kaydedilebiliyor. Daha da güzeli, yerel ağa bağlanabilen bu alet konuşmaları ağda belirlenen bir sabit diske yedekleyebiliyor. Konuşmalar istenirse şifrelenerek yalnızca yetkisi olan kişiler tarafından dinlenebiliyor. İsterseniz internetten erişip konuşmaları dinleyebiliyorsunuz. Yalnızca belli numaralardan gelen konuşmaların otomatik olarak kayda alınmasını ayarlayabiliyorsunuz. Üstelik dokunmatik ekranı sayesinde kolayca kullanılabiliyor. İsterseniz kulaklık ya da mikrofon da bağlayabiliyorsunuz. Anlayacağınız bu ürün aklınıza gelebilecek tüm yeteneklere sahip. Fiyatı 452$ + KDV olmasaydı bizim şirkete kesin aldırırdım.



Toplantı # dokunmatik # pratik

POSTED @ 15:00 / 10 yorum



16 ARALIK

Netbook şarjı

Tunçmatik bazen hayat kurtarır

Tunçmatik'in öyle ürünleri var ki birden çok işinizi aynı anda ve en iyi şekilde yaptıkları için markaya olan saygınızı artırıyorlar. Bir yandan da o kadar pratik ki bu ürünler, hiç Tunçmatik kullanmadım diyene pek rastlayamazsınız. Örneğin bizim ofiste, üzerinde pil şarj ünitesi bulunan UPS'inden çok uçlu notebook şarjına kadar çeşit çeşit Tunçmatik kullanılıyor. İşte biraz da bu yüzden, firmanın netbook şarjının çıktığı haberini alır almaz test için bir tane isteyiverdim. Ve yine harika bir ürün tasarladıklarını görüp mutlu oldum.

Üzerinde voltaj göstergesi bulunan şarj aleti, sekiz farklı uçla beraber geliyor. Böylece siz, babanız, anneniz hatta karşı komşunun kızı bu aletle elindeki netbook'u rahatça şarj edebilir. Küçük olduğundan kolayca taşınabilen ürünün üzerinde bir de USB yuvası bulunuyor. Böylece bir yolculuğa çıktığınızda bir yandan çalışırken netbook'unuzun bir USB yuvasını feda etmek yerine bir yandan da cep telefonu, MP3 çalar ya da fotoğraf makinenizi şarj edebiliyorsunuz. Fiyatı ise 33$+KDV ve bence sonuna kadar değer. Yalnız böyle çok uçlu ürünlerde bence en büyük eksiklik ürünle beraber tüm uçları bir arada güvenle taşıyabileceğimiz ağızdan büzgülü bir kumaş torba veya çanta verilmemesidir. Çünkü bu uçların hepsini kaybetmeden bir arada tutmak sorun olabiliyor.

Netbook # çok uçlu # USB

POSTED @ 09:00 / 8 yorum

www.oyungezer.com.tr'nin donanım **bölümüne** hiç baktınız mı? Kaan orada harika işler çıkarıyor. Bir donanım satın almadan önce mutlaka uğramalısınız. Hazır gelmişken haberlere de göz atmayı unutmayın.



MP3 çalar

17 ARALIK

Sony=Ses

Walkman serisinin mucidi olan bir firmadan başka ne beklenirdi ki? Sony'nin NWZ-E454 kodlu minik MP3 çaları ses konusunda Sony'nin ne kadar iyi olduğunu bir kez daha gösteriyor. Taşıması ve kullanması çok kolay olan ürünün en bomba özelliği, tek şarjda 50 saatlik şarkı dinleme süresi vaat etmesi. Menüleri kullanması da çok kolay. Ayrıca 8GB'lık belleği, ses kayıt yeteneği, FM radyosu, karaoke modu, video oynatma yeteneği, fotoğraf görüntüleyebilme özelliği var. Yani var da var ama bu özelliklerin çoğu piyasadaki diğer MP3 çalarlarda da var. Hatta çoğu ses kalitesi konusunda bu ürünle kapışabilecek kadar da iyi. Tabii ki 50 saat çok iyi bir pil ömrü. 2 inç'lik ekranında video seyredilebiliyor ama ben açıkçası bu boyuttaki ürünlerde video izleme özelliğini çok anlamlı bulmuyorum. Çünkü o ekranda hiçbir şey adam gibi görünmüyor.

Sony ortalama 130 TL'lik fiyatıyla herkese hitap eden, kaliteli bir ürün ortaya çıkartmış. Ürünün en büyük eksiği beraberinde verilen kulaklıklar. Hem performans hem de kullanım açısından başarısız bulduğum bu kulaklıkların yerine sizde daha iyisi varsa yeni MP3 çalarınızla uzun süre mutlu mesut yaşayabilirsiniz.

Minik # hafif # MP3

POSTED @ 03:00 / 23 yorum

Netbook



23 ARALIK

Full HD oynatan Netbook mu?

Artık basın toplantıları, iş toplantıları, oyun partileri falan derken sağ omzum yakında bir yerlerde düşüverecek diye korkuyorum. Çook uzun bir zamandır da bir netbook alıp bu 5 kiloluk dertten kurtulmayı planlıyorum ama bir türlü fırsat bulamıyorum. Asus gene yüzümü kara çıkartmayıp öyle bir ürün gönderdi ki yılbaşı hediyesi olarak bundan bir tane isteyesim var.

Üzerinde 3 USB ve 1 HDMI çıkışı olan Asus netbook'un üzerinde işlemci olarak çift çekirdekli Intel Atom D52 ve ekran kartı olarak Nvidia GT218 (512 MB) grafik işlemcili ION2 ve GMA 3150 bulunuyor. Sistem ihtiyaca göre iki grafik çözümü arasında geçiş yapabiliyor. Ekran ise 12.1" ve 1366x768 çözünürlüğe kadar destekli. Yani bu ekranda full HD film seyredebiliyorsunuz ve üstelik pil ömrü de hiç fena değil. Şöyle anlatayım: Ürün bana geldikten 2 gün sonra kutusundan çıkardım. Ve gördüm ki shut-down edilmeden konmuş kutuya, fakat o arada ne şarjı bitmiş, ne de ısınmıştı. Düğmesine bastığımda pat diye açıldı ve kullanmaya başladım. 1,45kg (pil dahil) ağırlıyla bu ürün için söyleyebileceğim tek şey kendi sınıfında rakipsiz olduğudur. Tamam, fiyatı 685$ + KDV ama en iyisini almanın da bir bedeli olmalı.

Sea Shell # Atom # Nvidia ION

POSTED @ 23:02 / 15 yorum

Geçende bir sohbet esnasında Tuğbek ve Faruk bana "Müfettiş Gadget" diye takıldılar. Bol marifetli aletler yaza yaza yakında adım "Koca Kafa"dan "Gadget"a dönerse hiç şaşırmayın.

Toshiba'nın Notebook Güvenliği Çözümü

Toshiba Bilgisayar Sistemleri Birimi, özellikle iş dünyası ve kurumsal notebook kullanıcılarının dinamik ve gelişen ihtiyaçlarını karşılamak üzere geliştirilen **EasyGuard** konsepti ile güvenlik, koruma, bağlanabilirlik ve yönetilebilirlik özelliklerini sergiliyor. Son derece etkin ve güvenilir Toshiba EasyGuard'ın dört temel ayağı olan Güvenlik, Koruma, Bağlanabilirlik ve Yönetilebilirlik kullanıcıların özel ihtiyaçlarına uygun doğru güvenlik ve bakımı sağlarken, onları internet tehditlerinden de koruyor.



Genius G-B 1500: Sade Tasarım ile Organize Özellikler Birarada

Genius hayatı yoğun bir tempoda yaşayan fakat yine de rahatlık arayanlar için ideal seyahat çantası **G-B** 1500'ü tanıttı. Çanta en fazla 15.4" notebook'ları taşıyabiliyor. Biraz daha büyüklerini de taşısa ne güzel olurdu.

Gözümüz Kapalı Fotoğraf Çekeceğiz

Dijital fotoğraf makinesi pazarının ödül avcısı **Casio**, Exilim serisinin en akıllı ve en ince üyesi **EX-S200**'ün Türkiye satışına başlıyor. Kredi kartı büyüklüğündeki küçük boyutlarıyla profesyonel makinelere taş çıkartan Casio **S200** ile gözünüz kapalı 14.1 megapiksel çözünürlüğünde harika fotoğraflar çekmek mümkün.



Web Apps İle Her Yer Ofis

Türkçe dil destekli Microsoft Office Web Apps, hem web'den hem Hotmail'den hem **Skydrive**'dan hem de Facebook'tan tüm Office belgelerine erişme ve onları düzenleme olanağı sunuyor. İçinde Türkiye'nin de bulunduğu 15 ülkede daha kullanıma açılan **Microsoft** Office Web Apps'in kullanılabildiği toplam ülke sayısı 26'ya yükseldi. Şimdiye kadar 20 milyon kişinin kullandığı uygulama, yeni eklenen ülkelerle birlikte artık dünyadaki insanların üçte biri tarafından ulaşılabilir hale geldi.



HP AirPrint ve iPhone Kardeşliği!

HP ve Apple'ın yeni AirPrint teknolojisi sayesinde artık dosyaları başka bir ortama aktarmadan doğrudan iPhone, iPod Touch ve iPad ile baskı almak mümkün. Böylece çok sayıda sürücü yükleme gereği de ortadan kalkıyor.

F ; 9 . M 7R88ME-@5

Eskinin yeraltı yaratıkları zombiler son birkaç yıldır yeryüzüne çıktılar ve bununla yetinmeyip bir fenomen haline geldiler. Artık filmlerde, oyunlarda ve çizgi romanlarda sıklıkla karşımıza çıkıyorlar. Ama tüm bunlar size yetmiyor ve gerçek bir zombiyle karşılaşmak istiyorsanız gece vakti mezarlıklarda dolaşmanıza ya da yaşadığınız şehri istila etmelerini beklemenize gerek yok. Zira "zombi külliyatı hazırlıyoruz" dediğimizde içimizdeki gizli zombiler birer birer ortaya döküldü.

TMF3M>;9-:8->B1F;9.M81>

SÜPER KAHRAMANLARIN KARANLIK SAATLERİ - ALİ SEZGİN

2010 yılı, zombi temasını kullanan çizgi romanlar açısından oldukça verimli geçti. Gerek DC gerekse de Marvel zombi konseptine kendi yorumlarını getirerek ilgi çekmeye çalıştılar. DC Comics'in En Kara Gece'si yeniden dirilen kahramanları temel alırken, Marvel Zombies serisi tanıdığımız ve bildiğimiz Marvel evrenine alternatif boyutta farklı bir bakış açısı getirdi. Ama bütün bunlar olurken asıl bombayı yayın hayatındaki üçüncü yılını kutlayan Walking Dead serisi patlatıyor ve televizyon dizisi haline geliyordu.

MARVEL ZOMBIES

Marvel'ın zombi içeriğini iki gruba ayırmak gerekiyor. Birincisi ve daha önemli olanı, zombileşmiş sentry'nin dünyaya düşmesiyle değişime uğrayan Marvel evreni. Marvel'a göre karakterler yaşayan ölülere dönüşmüş olsalar bile akıl ve mantıklarını koruyorlar ki bu da olayı çok daha ilginç noktalara taşıyor. Örneğin Spiderman'in açlığına hakim olamayıp May halasını ve Mary Jane'i yemesi, sonrasında tüm seri boyunca suçluluk duyması ve Storm'un zombi olur olmaz kocasını kandırıp midesine indirmesi gibi çok sayıda öykü Marvel Zombies evreninde karşımıza çıkıyor. Marvel Zombies ara sıra güncellense de ana öykü bitmiş durumda. Yan hikâyeleri merak edenler için seri büyük ihtimalle çıkmaya devam edecek.



Marvel'ın bu seneki ikinci bombasıysa Zombi kapaklarıydı ki bazı çarpıcı kapaklar çoktan koleksiyon figürü olarak satılmaya başladı bile.

EN KARA GECE

DC'nin Green Lantern'i zombisiz kalsa yadırgardık... Nitekim En Kara Gece, Yeşil Fener'e gücünü veren yüzüklerin bölünüp farklı renk ve anlamlara ayrılması nedeniyle oluşmuş zombisel bir durum. Superman Prime ile savaşından sağ çıkamayan Anti-Monitör Kara Fenerlerin gücünün kaynağı olmuş durumda. Ne olursa olsun Kara Fener olmanın da bir gereksinimi var, ölmüş olmak. Bu dönemde Hawkman, Aqualad ve elbette Martian Manhunter gibi pek çok iyilik savaşçısı Kara Fenerlerin kölesi olarak DC evrenine dönüş yaptı.

En Kara Gece pek çok yönden DC'nin şimdiye kadar çıkarttığı en rahatsız edici ve en karanlık öyküleri barındıran serilerden biriydi. Pek çok kahraman, başarısızlıklarını simgeleyen ölümlerle tekrar yüzleşmek zorunda kaldı. Ayrılan sevgililer vahşi biçimde yeniden bir araya geldiler ve DC için umut tam anlamıyla karanlığa gömüldü. Yine de unutulmamalı ki en aydınlık günler en karanlık gecelerin ardından gelenlerdir.



F;9.M 21?@MB-881>M

NEREDE O ESKİ BAYRAMLAR -EREN OKKA

Zombi dediğiniz ne yapar, yürür tabii. Bilinen ilk zombi yürüyüşü, Sacramento'daki bir sahnenin tanıtımını yapmak amacıyla Ağustos 2001 tarihinde gerçekleştirildi. Ardından *The Zombie Parade* her yıl düzenlenen bir organizasyona dönüştü. Promosyon kaygısı taşımayan ilk aktiviteyse -sadece altı kişinin katılımıyla- Ekim 2003'te Toronto'da düzenlendi. Katılımcı sayısının yavaş yavaş arttığı zombi etkinlikleri, 2000'li yılların ikinci yarısında yayınlanan zombi filmlerinin başarısı sayesinde iyice popülerlik kazanmaya başladı. Şu anda katılımcı sayısı konusunda Guinness tarafından kabul edilen dünya rekoru 4233, edilmeyense yaklaşık 10 bin kişi. Evet, Guinness Rekorlar Kitabı'nda zombi yürüyüşleri için de bir madde var.

İnsanların, pardon, zombilerin tek yaptıkları şey yürümek ve çevrelerindeki insanları ısırıp sayılarını artırmaya çalışmak değil elbet. Yeri geliyor, Kasım 2009'da Sydney'de gerçekleştirilen *Epic Zombie Lurch* etkinliğindeki zombiler gibi *Left 4 Dead 2*'nin içerdiği şiddet gerekçe gösterilerek Avustralya'da satılmamasını protesto ediyorlar. Bazen de dans ediyor zombiler. Ekim 2010'da bir ayağı da İstanbul'da gerçekleştirilen *Thrill the World* etkinliğinde Micheal Jackson'ın Thriller parçasına ait meşhur klipteki zombiler gibi giyinip süslenip (!?) dans ettiler. Kimi zaman dünya genelindeki açlık problemine dikkat çekmek, kimi zaman da kanser hastalarının tedavisi için para toplamak gibi hayır işlerine de imza atıyorlar. İnsanlar ölse de insanlık ölmüyor, ne güzel şey.









- :M91 B1 9 - : 3 - 8 - > 0 - F ; 9 . M81 >

...VE ZOMBİLER TOKYO'YU İŞGAL EDER -İPEK CEVAHİR



Kabul edelim ki zombiler, bir serinin sonundaki büyük düşman olacak kadar gizemli ya da "üstün zekâlarını" kullanıp sinsi ataklar düzenleyecek kadar akıllı değiller. Bu yüzden de -bir kıyamet senaryosu olmadığı sürece- animeler için zombilerden pek malzeme çıkmıyor. Dolayısıyla anime ve manga dünyasına girdiklerinde kaderleri çoğunlukla diğer doğaüstü varlıkların yanında, en fazla birkaç bölümlük düşmanlar olmaktan ibaret hale geliyor. Zaten onda da genelde daha üstün bir başka varlığın etkisi altında hareket ediyorlar. Nadir birkaç yapımda zombileri kıyametin öncüleri ve hayatta kalanların korkulu rüyası olarak izliyorken, çoğu yapımda farklı isim ve şekillerde "yaşayan ölüler" olarak karşımıza çıkıyorlar.

HIGHSCHOOL OF THE DEAD

Bir zombi felaketinin patlak vermesinin ardından yaşananların anlatıldığı Highschool of the Dead, adamakıllı bir zombi senaryosu izlemek istiyorsanız ilk tercihlerinizden biri olmalı. Zaten elimizde bulunan ve bu konuya adanıp animeye uyarlanan tek seri kendisi.

İçinizi bayan bütün zombi klişelerine ve daha fazlasına sahip seride, ana karakterlerimizin okulunda başlayan salgında yaşananlar, sığındıkları mekânlar, silahlanmaları ve bir umut belki hayattadırlar diye ailelerinin peşinden şehri boydan boya dolaşmaya çalışmaları anlatılıyor. HOTD'nin zombilerinin kendilerine has bir de özelliği var; sadece sese tepki veriyorlar. Yani görme ve koku alma duyularından yoksun bir zombinin neye benzediğini görmüş oluyoruz. Bu değişimin sonuçları küçümsenmeyecek kadar önemli bir rol oynuyor hikâyede.

Yapımın ilk sezonu eylül ayında sona erdi. İkinci sezonun yapılıp yapılmayacağı henüz kesin değil. Bu yüzden olayların devamını takip etmek için mangasını okumanız gerekli.

Ufak bir not: Yönetmen Tetsuro Araki bir röportajında serideki her sahnenin kışkırtıcı olmasını istediklerini belirtmişti. Zaten manganın da *ecchi* olduğunu göz önünde bulundurduğumuzda, seride en az zombiler kadar parçalanan kıyafetleri ve daha fazlasını göreceğinizi belirtmekte yarar var.



LE CHEVALIER D'EON

Tow Ubukata'nın eserinden 2006'da uyarlanan D'Eon'da da sıklıkla karşımıza zombi benzeri yaratıklar çıkıyor. Sanat tasarımının dikkat çektiği seride, ablasının gizemli ölümünü çözmeye çalıştıkça kendini doğaüstü olayların içinde bulan D'Eon adlı gencin yaşadıkları anlatılıyor.

Her birkaç bölümde bir, zombiye benzeyen bir yaratıkla karşılaştığımız yapımdaki zombiler, bir süre sonra *gargoyle* olarak anılmaya başlıyor. Seri boyunca çok sayıda zombi (ya da gargoyle) mücadelesi görebileceğiniz yapımlardan bir tanesi Le Chevalier D'Eon. Zombi özellikleri taşıyan gargoyle'ların detayına girecek olursam spoiler vereceğimden yazıya burada son veriyorum :)

ZOMBIE-LOAN

Zombilerin en alışılmadık şekillerde işlendiği serilerden biri Zombie-Loan. Ölmesi gereken iki gencin Zombie-Loan ofisiyle yaptıkları anlaşma sonucu hayata dönmesi ve borçlarını ödemek için zombi avladıkları seride tahmin edebileceğiniz gibi gökten zombi yağıyor. Hemen her bölümde farklı bir zombiyle karşılaşıldığından, sürekli olarak ilginç kalıplarda sunulan yürüyen ölülerimiz burada daha bilinçli (hatta konuşkan) olarak karşımıza çıkıyorlar.

Serideki başlıca karakterlerin zombi olmasının yanı sıra Zombie-Loan'ın diğer zombi serilerine nazaran daha komik olması kimilerine göre bir artı olabilir. Peach-pit'in mangasından uyarlanan anime serisi, mangasının yaklaşık 6. cildi civarında sona eriyor. Animeyi takip edenlerin, hikâyeye bu noktadan sonra mangadan devam etmesi gerekli.

HELLSING

Tanıtıma en az ihtiyaç duyan serilerden biri olan Hellsing'de de kısa bir süreliğine yürüyen ölülerle karşılaşıyoruz. Ancak burada isimleri zombi değil *ghoul* olarak geçiyor. Anime serisinde "kanı bir vampir tarafından emilen ve yaşayan ölüler olarak efendilerinin emirlerini yerine getiren varlıklar" *ghoul* ismini alıyor.



Yani tıpkı zombiler gibi insanlara saldıran, zombi gibi görünen, ses çıkaran ve zombi gibi davranan varlıklar arıyorsak doğru adresteyiz. Ama bildiğimiz anlamda zombiler arıyorsak hâlâ bir şeyler eksik. Öte yandan, makineli tüfek kullanan ölüler görmek istiyorsak, neden olmasın?

Seri boyunca gördüğümüz ve "ana karakterler" diyebileceğimiz diğer doğaüstü varlıkların yanında bu "ghoul" varlıklara pek fazla zaman ayrılmıyor. Ancak Hellsing'de diğer birçok anime serisinde de rastlanan "sadece gece ortaya çıkma" düzeni de bozulmamış.

TOKYO MAJIN

Tam adı *"Tokyo Majin Gakuen Kenpouchou Tou"* olan seride aslında birçok doğaüstü ve mitolojik varlıkla mücadele ediliyor. Çok kısa bir süreliğine işlenmiş olsalar da, Tokyo Majin'de karşımıza çıkan zombilerin ele alınışından da bahsetmek istedim.

Tokyo Majin'de Uzakdoğu mitolojisinden bir varlık yüzünden zombiye dönüşen insanlar, kendinden üstün bir varlığın kontrolü altında hareket eden kuklalar gibi işlenmişler.

Aksiyon ağırlıklı bu seriyi izlemek isteyenler, bölümlerde geçen kavramların ya da yaratıkların detaylı açıklamaları için bölüm sonunda çeviri gruplarının yaptığı açıklamalara kaymalılar.

RED GARDEN

New York'ta geçen ve her haliyle çok ilginç bir seri olan Red Garden, orijinal bir Gonzo yapımı. Seri içinde gördüğümüz hareket eden ölüler, bazı serilerde de olduğu gibi zombi olarak geçmiyorlar ama "bu kadarı da bana yeter" diyorsanız kesinlikle bir göz atmalısınız.

Red Garden'da hikâye birbirinden farklı hayatları olan New Yorklu dört kızın, öldürülen okul arkadaşlarının haberini almaları ve bu sırada karşılarına çıkan kadının kendilerinin de bir önceki gece öldüğünü söylemesi çevresinde şekilleniyor. Bu yabancı kadının, kendisi için "canavarlarla" savaşırlarsa kızları bedenlerine geri döndürebileceğini iddia etmesi üzerine serideki drama, gerilim ve gizem daha da artıyor. Kendilerini kaybeden ve zombiye benzer saldırgan, garip canavarlara dönüşen insanlara ne olduğuysa hikâyenin sadece bir bölümünü oluşturuyor.



BENEATH THE GROUND

- Akşam yemeğinde beyinli rizotto, beyin antrikotu ve patates mantısı, damarlı pasta yapıp yiyeceğiz.
- Ya boş ver öyle süslü yemekleri, hazır beyinler varken böyle, çiğ çiğ, sulu sulu ıfşş..mfzzz.

F;9.M E191781>M

DİMAĞ USTA'DAN YEMEK TARİFLERİ - EREN OKKA

Oyungezer bir ilke daha imza atıyor ve yılların tecrübesi, işinin ehli, lezzet ustası Dimağ Usta'dan ağzınızı sulandıracak pratik yemek tarifleri koparmayı başarıyor. "Televizyonda onlarca yemek programı olmasına karşın iş bulmakta güçlük çekiyor olmama bir türlü anlam veremiyorum" diyen Dimağ Usta, "hepsi denenmiş, hepsi garantili" şeklinde özetlediği tariflerini beğenenlerin kendisiyle iletişime geçebileceklerini, her türlü teklife açık olduğunu sözlerine ekliyor.

Ziyafet sofralarının aranan yemeği: ZEYTİNYAĞLI PARMAK SARMASI

Yaprak sarmasına hoş bir nüans katmak istemez miydiniz? Bu yemek tarifini denedikten sonra misafirlerinizin parmaklarını yemelerine gerek kalmayacak. Alıştığımız sarmanın hazırlanışında geçerli olan noktalar burada da geçerli, ancak ek olarak parmak seçimi konusuna mutlaka özen gösterin. Tercihen ince parmaklı bayan arkadaşlarınızdan rica edebilirsiniz. Tırnaklarını ayıklamayı unutmayın ve üzerinde bol yoğurtla servis edin. Afiyet olsun.



Tadı damağınızdan ayrılmayacak: GEĞİRTGEN ÇORBASI

Bizde adab-ı muaşeret gereği hoş karşılanmıyor olsa da, Almanların osurana bravo, geğirene aferin dediklerini biliyor muydunuz? Almanya'nın Angg Gut yöresine özgü bu çorbayı hazırlamak için üç bardak kan ve göz kararı birkaç göze ihtiyacınız olacak. Gözlerin sinir uçlarını kesin ve halka halka doğrayın. Çorbayı kısık ateşte pişirin ve tat vermesi için bir kol kemiğiyle yavaşça karıştırın. Suratınızda ufak da olsa bir "ıyk" ya da "böğ" ifadesi oluşturabildiysek ne mutlu bize; afiyet olsun efendim.

Yiyenin bir tabak daha isteyeceği: GÜVEÇTE HAMSİLİ KEDİ

Herkesin insan etiyle arası iyi olacak diye bir kaide yok. Hiç unutmam, küçükken de bu yemeği afiyetle yerdim ve de çok severdim. Öncelikle kavak ağacından indirdiğiniz hamsileri bütün halde, tavada bir süre çevirin. Ardından hem hamsileri, hem de süt dökmüş kedinizi sütüyle beraber güvece ekleyin. Dilediğiniz takdirde üzerine birkaç defne yaprağı ilave edebilirsiniz. Allah olmayanlara da versin.



Dillerden düşmeyen: ANNEMİN KAFATASI TATLISI

Son olarak Erzurum dolaylarından bir yöresel tatlı geliyor. İsminde annemin geçtiğine bakmayın, benim annem değil. Kimin annesi bilmiyorum, zaten anneleri karıştırmayalım, tarifimize geçelim. Başlangıç olarak kafatasımızın tepesini açacağız. Dişlerinizi kullanmaya kalkışmayın, tıp çok ilerledi, bir adet Hanibana testeresiyle hızlıca üstesinden gelebilirsiniz. İçinden beyni dikkatlice çıkarın ve temizleyin. Önceden hazırlamış olduğunuz çikolatalı sosa batırıp çıkarın, tekrar kafatasının içine yerleştirin, üzerini bir kat kremayla kapatın ve çileklerle süsleyin. Soğuması için buzdolabına kaldırıp yeterince bekledikten sonra kaşık kaşık yiyebilirsiniz. Elbette yemeyip yanında da yatabilirsiniz. Bekledikçe tadı güzelleşiyor, mutlaka deneyin. Ertesi sabah kalktığınızda kat be kat daha leziz bir tatlıyla karşılaşacaksınız. Odanıza yayılan hoş koku da cabası.



PLANTS VS. ZOMBIES

VEJETARYEN ZOMBİLERİN DEHŞETİ - EMRE İNAL

Üzerinize sürü halinde gelen zombiler olduğunda, "kendinizi savunmak" aklınıza gelen ilk şey olur ama hiç size doğru akın akın gelen zombilere karşı bir sempati beslediniz mi? Plants vs. Zombies bize bu sempati hissini tattırmayı başardı.

Zombiler genellikle kötüdür, bazı uzuvları yoktur, kokarlar! Üzerlerinde ölmeden önce giydikleri kıyafet vardır hâlâ. Yerine göre hızlı ya da yavaş, aptal ya da akıllılardır. Ama bugüne kadarkilerden farklı olarak, PvZ zombileri karanlık tarafta olanın "biz" olduğumuzu hissettirdiler.

Ya ne güzel sakin sakin geliyorlar başta, sonra canla başla çalışıp aşmaya çalışıyorlar duvarlarımızı (aslında çetin cevizlerimizi, neyse). Yıkıp geçiyorlar engellerimizi. Karşımızda türlü türlü oyunlar yapıyorlar. Balonlara asılıp uçarak, dalgıç olup yüzerek geliyorlar, yerleri kazarak ilerliyorlar, kafalarına kovalar geçirip kendilerini koruyorlar, gerekirse Michael Jackson olup önümüzde Thriller klibini bir daha çekiyorlar. Anlatmakla bitmiyor ki, her seferinde üzülüyorsunuz bir tanesi daha bitki ordunuz tarafından katledildiği için. Gel beynimin tadına bak demek istiyorsunuz her seferinde. "Al bir lobu senin olsun, ne fark eder ki, önce pişir ama" demek geliyor içinizden.

Bana kalırsa, bitkilerinden çok zombileriyle avladı bizi PvZ. Zombili oyunlar daha ne kadar farklı olabilir derken bambaşka bir konsept çıkardı ortaya. Saatlerce, günlerce, haftalarca oynadık. Ne olur devamı gelsin, bitkiler değişsin, robotlar korsanlar falan olsun diye heves ettik. Yeter ki zombi olsun, en olmadı Zombies vs Plants olsun bu sefer. Biz hakkından gelelim brokolilerin, havuçların, enginarların.

Ya ne alakası var, nereden çıkarıyorsunuz zombilerle kafayı bozduğumuzu? Saçmalamayın ya, olur mu öyle şey? Sadece ben de onlarla birlikte biraz beyin yemek istiyorum ya... Ne güzel işte, beyin ye, BEYİN YE, BEYİİİN!!! Ne güzel editörlersiniz siz öyle, aa tatlı okuyucularımız da buradaymış... Gelin bakayım siz bir şöyle, beyin yea!



BENEATH THE GROUND

- Oyungezer diye bir dergi varmış, yeraltı kaynakları diye bahsediyormuş bizden. Nedir bu yeraltı kaynakları?
- İnsanların kendileri için var olduğunu zannettikleri şeyler. Her şey tüketilecek kaynak onlara göre.
- Deme yahu! Bizi ne için tüketecekler ki?
- Beyin analizlerinde kullanacakları köleler olmamız için.
- Ayrıca zombi dediğin ucuz işgücü, hiç zombi sendikası duydun mu?
- Çok mantıklı konuşmaya başladık, korkuyorum yoldaş.

F ; 9 .M81>M: 75?- /57 ;EA: @->M4M

HADİ GEL KARDEŞ KARDEŞ OYNAYALIM

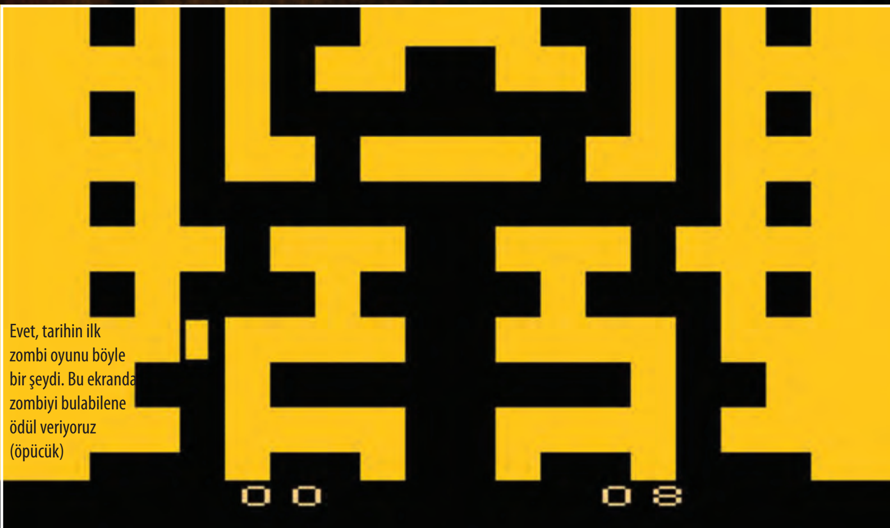
-SİNAN AKKOL

Yıllardır bu kadar çok zombi oyunu çıkmasının ve bizim bunları oynamaktan sıkılmamamızın en büyük sebebi "ölümden sonra ne var?" sorusunun cevabını merak etmemiz olabilir (ölümden sonra açık büfe beyin salatası olması hiç de fena bir fikir değil). Veya vicdan azabı çekmeden çatır çatır insan doğramanın zevkinden de olabilir. Ama bir sebepten ötürü zombi temalı/içerikli/dokulu oyunların ardı arkası kesilmiyor. Adında aslen "zombi" geçmese de, içinde yürüyen ölü görmediğimiz oyunları saymak belki de daha kolay. Azıcık "fantastik" olan her oyunda bulunmalarına zaten alıştık da, herifler aklımızın ucundan geçmeyecek oyunlarda bile karşımıza çıkmaya başladılar. *Mass Effect*'inden *Sims*'ine, *Captain Commando*'sundan *Red Dead Redemption*'ınına kadar her yerdeler. İşin ilginci biz kafalarını patlatmaktan sıkılmadık, onlar sanal kafalarımızı kemirmekten.

İLK ZOMBİ ADIMLARI

Tarihteki zombi içerikli ilk oyun Atari 2600'de ve 1982 yılında çıkan *Entombed* iken, kayda değer ilk zombili oyun ZX Spectrum'daki *Zombies* adlı şahane yapıttır. Bu oyun (grafiklerinden de fark edeceğiniz üzere) bizi popoyu ve beyni zombilere kaptırmadan 130 farklı odanın çıkışını bulmak zorunda bırakmıştı. Ancak 1983 yılında çok ileri bir tasarım yeteneğine sahip olan Mike Edwards, bölümlerin çoğunu Escher tabloları gibi tasarladığı için kendinizi imkânsız durumlarda bulabilirdiniz. Sonrasında Edwards daha da ileri gidip oyuna "istendiği anda ikinci oyuncunun dahil olabilmesi" imkânını da eklemişti. 2010 yılına bakalım bir de, biz hâlâ bu veya şu oyunun neden co-op oynanamadığını tartışıyoruz. İlginç.

Lakin tarihte zombilerin yerini bulmaya başlaması, ilginç bir şekilde 92-93 yıllarında olmuştur. *Alone in the Dark*'ta o ilk yemyeşil zombimizi gördüğümüzde kalbimiz yerinden çıkmıştı. Böylece önümüzdeki 20 senenin (Nazilerden sonra) temel düşmanıyla tanışmış da olduk. Ama zombiler tüm dünyadaki oyun hayatına *Doom* adlı minik bir shareware oyunla (bunun ne demek olduğunu hatırlıyorsanız, yaşlanmışsınız demektir :) girdi. Evet, cehennem iblisleriydi esas düşmanlarımız; ama iblislerin ruhlarını söküp aldıkları insanların "böğaarr!" efektiyle üstümüze geldiğini ne çabuk unuttunuz?



Evet, tarihin ilk zombi oyunu böyle bir şeydi. Bu ekranda zombiyi bulabilene ödül veriyoruz (öpücük)

Ammaaa daha beteri PlayStation adlı, o zamana dek ne olduğunu bilmediğimiz bir alette karşımıza çıktı: *Resident Evil*! Stars ekibinin en genç üyesi Chris, o odaya girmeyecektik hacı! O yere çömelmiş adam, yavaş yavaş yüzünü dönerken orada dikilmeyecektik! Bak ne işler açtı başımıza o bir anlık basiretsizliğimiz. Hâlâ "böğarrr!" içindeyiz.

Zombi denince akla gelen eski ve önemli bir diğer olaysa, *Carmageddon*'da insanların yerine zombilerin konulmasıydı. Neşe içinde önümüze çıkan insanı "pörrrçk!" efektiyle ezerken, birileri kan kırmızısını yeşile, insanları da zombiye dönüştürerek o tazecik dimağlarımızı kan revan içinde kirlenmekten korudu, sağ olsunlar. Aklımız hâlâ yerindeyse, işte bu düşünceli büyüklerimiz sayesindedir. Sağ olun büyüklerimiz.

EN DI ZOMBİ GOES TO…

Küçükken en korktuğum şey Alien'dı. Çok iyi hatırlıyorum, TRT'nin Alien'ı yayınlayacağını arkadaştan duymuştum da, akşam 30 ekran siyah beyaz TV'mizin başına kurulmuştum. Alien'ın göğüs kafesinden fırlarken, o saniyenin karesi kadar hızla odama koştuğumu hatırlıyorum (aynı arkadaş "sakallı bebek"in kıyamet habercisi olduğunu da söyleyince, ilgi ve alakamı kestim kendisiyle). Daha sonra Alien'lara öyle bir sardırdım ki, Giger'ın kitaplarına kadar daldım. En son rüyamda, üstünde mutfak önlüğü olan bir Queen Alien'ın yemek pişirdiğini görecek kadar normal hale geldi bu mefhum benim için.

Benzer şekilde, son 30 yıldır oyunların harcı olan zombilerden kahraman çıkması da çok doğaldı. Bunların en başında tabii ki *Monkey Island*'daki sevgili korsanımız Le Chuck geliyor. Zombiliğin ana memleketinde yetişmiş en müstesna kişi olan Le Chuck'ı asla yönetmedik, çoğunlukla da sevdiğimizi çalarken yakaladık. Ama o kadar çok sevdik ki hâlâ gündemimizde.

Bu kadar yıl düşman olarak gördükten sonra olaya bir de onların açısından bakmanın zamanı *Stubbs the Zombie* sayesinde geldi. Gariban bir emlakçı



BENEATH THE GROUND
- Yer üstü sakinlerinin arasında bir dergi varmış. Biz zombiler hakkında atıp tutuyorlarmış, kültür adı altında yozlaştırıyorlarmış türümüzü. Bir ziyaret edip ziyafet çekmek gerek kendimize.
- İşte görüyorsun yoldaş, zombilik müessesi de metalaştırıldı.







olarak ölen, ama zombilerin kralı olarak geri dönen Stubbs belki oyun dünyamızda derin izler bırakmadı ama ilginç oynanışı, komik anları ve popüler olana dokundurmalarıyla sürüden ayrılan bir karakter oldu. Hele ki konuşamayan bir karakter olduğunu düşünürseniz, bunun ne kadar önemli bir değişim olduğunu anlayabilirsiniz (sürü demişken, Stubbs'ın koyuna bindiği sahne de efsanedir hani).





EN SEVİLEN ZOMBİLİ OYUNLAR

Tıpkı kızarmış patates gibi, mutlaka her oyuncunun sevdiği en az bir çeşit zombili oyun vardır. Yukarıda adını zikrettiklerimizin haricinde daha yüzlerce zombili oyun var, ama içlerinde en önemlilerinden bir tanesi hâlâ *Resident Evil* serisi… desek de biraz şüpheye düşeriz. Çünkü *Resident Evil* bildiğimiz, sevdiğimiz zombileri siyah solucanlar için terk ettiğinden beri bayrağın esas taşıyıcısı *Left 4 Dead* serisi oldu. Sallana sallana değil sürüler halinde, böğüre böğüre, depar atarak saldıran zombilerin ortasında dört yabancıyı yönetmek bu kadar mı keyifli olabilirdi? Ama olmuş, son anda eğilip bacaklarını uçurduğunuz zombinin üstünüzden aşıp duvara gömülmesinin keyfini, bu hengâmede bir bahçe cinini koskoca beş bölüm boyunca taşıyan bilir.

Dead Rising yavaş ama milyonlarca zombinin ortasında hayatta kalma simülasyonu olarak ön plana çıkarken, *The House of the Dead* en zevzek ama eğlenceli shoot'em'up olmayı başardı. Son olarak da *Killing Floor* hâlâ pek az kişinin bildiği ama oynayanlar için *L4D*'in gölgesinden kurtulmayı bilen bir başka yapıt olarak son yıllara damgasını vurdu.

OYUNLARA YANCI OLAN ZOMBİLER

Piyasa başlı başına zombi içeren oyunlarla kaynamıyormuş gibi, elindeki oyuna ekleyecek ekstra bir şeyler arayan yapımcılar da direkt olarak zombilere sarılır oldu. Trilyonlarca satan *Call of Duty* serisini zenginleştirecek yegâne kurtarıcı kim? Tabii ki zombiler. Peki zaten ultra eğlenceli olan *Borderlands*'i daha da coşturacak kim? Tabii ki zombiler (*The Zombie Island of Dr. Ned*). Veee *Red Dead Redemption* adlı yılın oyununu bir adım öteye taşıyacak, hem hikâyesine hem de oynanışına bambaşka bir güzellik katacak olanlar kimdi? Belki şaşıracaksınız, belki de çeneniz düşecek ama cevap zombiler (*Undead Nightmare*).

VE SONRA İŞLER İYİCE GARİPLEŞİR

Bir yerde çizgiyi çekmeyi bilemeyen insanoğlu, zombileri daha nerelere tıkıştırabileceğini düşünürken, ipin ucunu kaçırmaya başladı gibi geliyor. Her yerde görmeye tamam da, ilki savaşın korkunçluklarını gözler önüne seren sözde gerçekçi bir FPS olma iddiasındayken, ikinci *Shellshock*'da Vietkong'ların zombileştiğini gördüğümüzde artık işlerin çığırından çıkmaya başladığını anlamalıydık. Ama yoo, yılların gerçekçi *Yakuza*'sının da yeni oyununda zombilerle dolduğunu görmesi gerekiyormuş bu gözlerin.

Ama bu konuda öldürücü darbeyi kesinlikle *Star Wars Galaxies* vurdu. Yıllar içinde zaten kendisi de ölüp ölüp dirilen, ama bir şekilde 200.000 oyuncusunu elinde tutmayı başaran saygıdeğer oyuna gelen "zombi" güncellemesine hazır değildik. PvP alanlarında dolanırken, tüfeğini sürüye sürüye üstümüze gelen zombi Stormtrooper'lardan (Death Trooper) ilk birkaç tanesini geçmiştik ki, onu gördük: "Böğarrr" efektiyle üstümüze yürüyen ilk Wookie, bilgisayarın fişini arkadan çekmemize neden oldu.

Korkarız bunların sonu hiç gelmeyecek. Tabancamızda da tek mermi kaldı.

Dosya: Zombi Külliyatı

F ; 9 . M 2M8981>M W#*

BEYİNSEVER SİNEMACILAR DERNEĞİ GURURLA TAKDİM EDERĞĞ

-FARUK FURKAN AKINCI

20 Virus: Hell of the Living Dead (1980)
31 yıllık İtalyan yapımı olan bu film b-movie severler için bulunmaz bir nimet.

19 Cemetery Man (1994)
Bir zombi filmi çekecek olsanız başrol için aklınıza gelecek kişi oynuyor bu filmde: Rupert Everett

18 Night of the Living Dead (1990)
Romero babaya saygımız sonsuz ama bu yeniden çevrim "Şeker Adam" Tony Todd ile tüyler ürpertiyor.

17 Dance of the Dead (2008)
Kick-ass'in zombi versiyonunu düşünün.

16 Dead Snow (2009)
Off! Tam da aradığımız filmdi bu. Nazi zombilerden daha korkunç ne olabilir?

15 White Zombie (1932)
Bela Lugosi'nin en sıkı zamanlarında çekilmiş, zombi filmlerinin atası.

14 Versus (2000)
Samuraylar, ninjalar ve zombiler. Japonların elinden son derece ayarsız bir film daha.

13 Planet Terror (2009)
Kabul edelim ki en iyi dağılan zombiler bu filmdeydi.

12 Zombieland (2009)
Kovboy şapkalı ve bozuk ağızlı bir Woody Harrelson'ın varlığı izlemek için en geçerli neden.

11 28 Days Later (2002)
Zombilerin koşabileceği fikri olayı bitirmişti bu filmde.

10 I Walked with A Zombie (1943)
Siyah beyaz bir filmde kullanılan gölgeler kadar korkutucu bir şey olamaz.

9 Deadgirl (2008)
Eğer konu "canavar olan zombiler değil, insanlar" üzerineyse bu filmi tek geçeriz.

8 Zombie (1979)
Bir zombiyle bir köpekbalığı su altında karşılaşırsa, sizce ne olur?

7 Children Shouldn't Play With Dead Things (1973)
Bir adaya gidelim ve ölüleri ayağa kaldıralım, genç değil miyiz sonuçta?

6 City of the Living Dead (1980)
Cumartesi akşamı için bir planınız yoksa mezarlıkta buluşalım.



5 Shaun of the Dead (2004)
"Zombilerle dolu romantik bir komedi." Ne? Aynen öyle. Simon Pegg ve şürekasının hem Romero filmlerine saygı duruşunda bulunalım, hem İngiliz olarak mizah anlayışımızı konuşturalım, hem de azıcık korkutalım ve olabilecek en lezzetli yemeği pişirelim demesiyle ortaya çıktığını düşündüğümüz film hayranlık uyandıracak kadar zekâ pırıltısı saçıyor. Zombilerin arasından, zombi taklidi yaparak geçmek nedir yahu?



4 Re-Animator (1985)
"Deli dâhi bir adamın Frankenstein hikâyesi" ancak bu kadar kanlı olabilirdi. Filmin 80'li yılların ortasına denk geldiğini düşünecek olursanız splash-stick kategorisine göndermeler yapacağını tahmin edebiliyor olmalısınız. Morgda zombiyle baş başa kalınan sahne hâlâ hafızalarımızda. Film hem 80'li yıllardaki korku filmlerinin bolca kullandığı her türlü vücut sıvısını kullanıyor, hem de zekice kurgulanmış birkaç sahneyle adam gibi bir film olmayı başarıyordu.



3 Braindead (1992)
Peter Jackson, *Yüzüklerin Efendisi* günlerinden önce epey kirli işlerle uğraşıyordu. Hayatımız boyunca izlediğimiz en eğlenceli zombi filmlerinden olan Braindead, Oidipus kompleksinden muzdarip ve karşı cinsle adam gibi diyalog kurmayı başaramayan Lionel Cosgrove'un hikâyesini anlatıyordu. Bu filmi sırf annesi zombiye dönüşürken Lionel'in verdiği tepkileri görmek için bile olsa izlemelisiniz.



2 Return of the Living Dead (1985)
Oyunculuklarıyla, müziğiyle Thriller'ın uzatılmış versiyonu gibi duran film tam anlamıyla bir 80'ler klasiği. Eski kovboy filmlerinin yıldız aktörü Clu Culager'ın kariyerini dirilten film olarak da hatırlanır aynı zamanda. Mezarlıkta eğlenen çılgın gençler, sakar bir krematoryum görevlisi, topraktan fırlayan eller ve daha bin türlü klişenin, "klişe" haline gelmesi bu film yüzündendir.



1 Night of the Living Dead (1968)
George A. Romero ustanın ilk yönettiği film olan Night of the Living Dead sadece bir korku filmi değil, okumasını bilenler için ciddi ciddi mesajlar da veren bir yapımdı. Kendisi, zombi filmlerinin bir tür olarak benimsenmesini sağlayan film olarak da bilinir. Medeniyetin çöküşünün ardından insanların girdiği ruh hali, umutsuzluk ve kapitalizm gibi konularda lafını budaktan sakınmamasıyla *beynimizdeki* yeri ayrıdır.

F ; 9 . M81> NEREDEN ÇIKTI?

YA GERÇEKLERSE...

-FARUK FURKAN AKINCI

Tüm mitlerin bir toplumsal dayanağı ve gerçekçi bir çıkış noktası vardır; tıpkı eski Yunanların hava olaylarını tanrılaştırması gibi. Ancak zombilerin çıkış noktası çok ama çok daha gerçek. Batı Afrika'nın voodoo inancına göre ölü bir insan, güçlü bir büyücü tarafından canlandırılabilir ve türlü işlerde kullanılabilir. Sözcüğün kökeniyle ilgili çeşitli tartışmalar olsa da, kelimenin Kikongo dilinde Tanrı (yöneten ve yönetilen) anlamına gelen *nzambi*'den geldiğine inanılıyor. 1937 yılında Haiti geleneklerini araştıran Zora Hurston, bir kasabada yıllar önce ölmüş olan bir kadının görüldüğü haberini almış ve konuyu derinleştirdikçe Haitililerin bitkisel özleri kullanarak ölüleri canlandırabildikleri bulgusuna varmış. Hatta bundan yıllar sonra bir Harvard akademisyeni olan etnobotanist Wade Davis, konuyla ilgili iki çalışma yayınlamıştır *(The Serpent and the Rainbow, Ethnobiology of the Haitian Zombie).* Davis bu çalışmalarında Haiti'ye yaptığı seyahatleri sırasında yaşayan bir insanın, tüm sosyal fonksiyonlarını öldüren ve onu bir zombiye çeviren ilaçlar yapıldığını yazmış ve bu ilaçların tarifini vermiştir.

Kısacası zombilerin mitolojiden popüler kültüre kadar giden uzun bir macerası var. Peki bu ansiklopedik bilgi gerçek hayatta ne işimize yarayacak? Kim bilir, belki bir gün...





BENEATH THE GROUND
- İnsanlara göre istila, bize göre fetih.
- Bunlar nasıl zombi? Beyin dururken bağırsak yiyorlar.
- Öyle deme yoldaş, kokoreçte de vitamin var.



@-8M< 1>@R>7 W9A> -@ 19M> 1>1: B1 .M> F;9 .M4M7 -E1?M

DÜĞÜNE GELDİK, YEDİLER... -DAMLA PINAR GÖK

Zombi dosyası yaparken, yerli malı ilk ve tek zombi filmimiz olan "Ada Zombilerin Düğünü"nü unutamazdık tabii ki. Ada'nın düğün sahipleri, Türk sinemanın genç ve yetenekli iki ismi Talip Ertürk ve Murat Emir Eren'in -zombili ya da zombisiz- ikinci filmlerini sabırsızlıkla bekliyoruz.

Filmi piyasaya değil, kendinize çekmişsiniz gibi. Hastası olduk. Fikir nasıl çıktı ortaya?

Talip Ertürk: Filmin son şeklini belirleyen, çoğu ekonomik olmak üzere, yüzlerce etken vardı. O nedenle tam olarak "keyfimize nasıl estiyse öyle takıldık" diyemeyiz ama bizi güldüren ve eğlendiren şeylerin başkalarını da eğlendirebileceğine inanarak yaptığımız bir film oldu. Fikir en başta Türkiye'de bir zombi filmi yapmaktı. Bunun yer yer geren, yer yer güldüren bir film olmasıyla ilgili fikir sonradan, senaryoyu yazarken gelişti.

Murat Emir Eren: İkimiz de sinema yazarıyız her şeyden önce. Normalde herkesi çok ilgilendirmeyen ve eğlendirmeyen şeylerle de ilgilenebiliyor, onlardan eğlence çıkarabiliyoruz sinemada. Zombi filmi bu nedenle bizi bu kadar kendisine bağlayan bir fikir oldu herhalde. Adeta gözümüz kararmış biçimde bu filmi yapmak için çaba harcadık. Bir yapımcı ya da sorumlu olduğumuz birileri yoktu, her şeyi kendi başımıza üstlendik. Arkadaşlarımızı, yakınlarımızı bu işe dahil ettik. Onlar da çok yardımcı oldular. Başımıza çok iş açtık ama sonunda hatasıyla sevabıyla bir grup insanın çok güldüğü bir film çıktı ortaya. İnsanların bu filmle eğlenebilmesi bizim için sevindirici. Fikrinse beraber gittiğimiz saçma bir düğünde ortaya çıktığını söyleyebilirim.

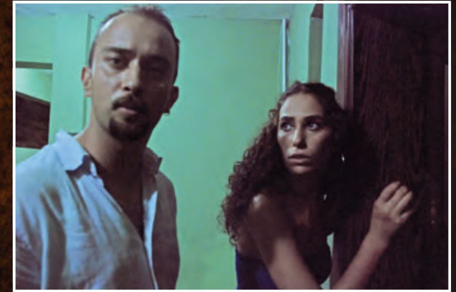
Memleket mizahına çok bulaşmadan, kendi espri dilinizi nasıl oluşturdunuz?

M.E.E: Memleket mizahı aslında kaliteli bir kumaşa sahip. Biz bunun neresinde duruyoruz bilemiyorum, ama geniş kitlelere ulaşmayı hedefleyen televizyon dizisi mizahı ya da artık becerilemeyen aile filmi mizahını kastediyorsanız, evet o tarz bir mizahtan uzak durduk. Daha çok mizah dergilerinin ve Cem Yılmaz filmlerinin sürdürdüğü çizgide bir mizah anlayışı var filmin. Biraz da aramızdaki jargona tüm samimiyetimizle yer verdik filmde. Çoğu aramızda konuşup güldüğümüz şeylerdi. Biz gülüyorsak başkaları da güler bunlara dedik.

T.E: İnsanın mizahla ilişkisi kendi gülebildiği şeylerle sınırlı olabiliyor. Bizimki de öyleydi. Gülmediğimiz bir espriyi, "memleket buna gülüyor" diye filme dahil etmedik. Böyle yapmanın yanlış olduğunu söylemiyorum ama bu filmde yapmadık onu. Test ettik onayladık, öyle yaptık espriyi.

Zombi külliyatına hakim olduğunuz belli. Bir devam filmi var mı aklınızda?

T.E: Meslek icabı sinemayla olan ilişkimiz derin. O nedenle sinemanın her janrına aynı mesafedeyiz, aynı ilgiyi gösteriyoruz. Zaten elimizdeki tek bilezik sinema, başka bir iş bilmiyoruz. Ben biraz turizm biliyorum, M. Emir biraz inşaat bilir. O nedenle yaptığımız işe hakim olmaktan başka bir çaremiz zaten yok. Sürekli izlemek, araştırmak, okumak zorundayız. Gerçi zombi filmlerini genelde çoğu insan sever, ama çok fazla izlememişlerdir. Biraz talihsiz bir türdür, öyle her yerden alıp izleyemezsiniz, arayıp bulmanız gerekir. Devam filmi konusunda izleyiciden çok talep geliyor ama önümüzde şu anda böyle bir çalışma görünmüyor. Bu iş zaten bizi yeterince yordu. Biraz bekleyelim görelim…





M.E.E: Sinemanın sadece bir tarafıyla ilgilenmek gibi bir şansımız olmuyor, tamamıyla ilgiliyiz. Zombi filmleri de ilgi alanımızdaydı elbette. Senelerce izledik, internet kolaylığı yokken orada burada yapılan gösterimlerde berbat kopyalardan filmleri görme şansına eriştik. Kendimizi bildik bileli sinemayla ilgili araştırmak ve öğrenmekten başka mesaimiz olmadı. Talip'in dediği gibi başka sektörlerde de pek başarılı olamadık! Haliyle iyi bildiğimiz bir işi imkânlarımız el verdiğince yapmaya çalıştık. Dünyanın en iyi zombi filmini biz çekeceğiz, Türkün zombisini millete göstereceğiz gibi iddialarımız yoktu. Filmi ilk yazdığımız andaki kadar eğlenirse izleyici, bize yeter dedik. Eğlenenler oldu. Memnun olduk. Devam filmi olur mu olmaz mı bilmiyorum, ama en azından yakın bir zamanda olmasının mümkün görünmediğini söyleyebilirim.



BELEŞ OYUN CENNETİ

FREE 2PLAY

SAYI: 03 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)

TAM 6 MMO OYUNU DVD'DE + EFSANE: EJDERHALAR MİRASI PROMOSYON KODU HEDİYENİZ BU SAYIDA SİZİ BEKLİYOR!

KLAN LİDERİ OLMAK

Sadece zafer kazanmak size yetmiyorsa, bir de lider olmayı deneyin.

SOSYAL OYUNLAR REHBERİ

Etrafımızı saran sosyal oyunlar sizi ele geçirmeden, siz onları ele geçirin.

MMO DÜNYASI

Yeni çıkacağınız yolculuklarda size rehber olacak dev bir dosya konusu.

YENİ SAYI TÜM TÜRKİYE'DE BAYİLERDE!

POINT BLANK

Tahtına hoş geldin yeni kral! Huzur içinde yat Counter Strike!



Rising Force
Yeni topraklardan son gelişmeler
Oyun DVD'de



Last Chaos
İçinde kaybolacağınız yepyeni bir diyar
Oyun DVD'de



Efsane: Ejder Mirası
Bir efsaneyi tekrar keşfediyoruz
Oyun DVD'de

AYRICA: > Air Rivals > Requiem > Dark Orbit > Poisonville > Sea Fight > Kingdom Heroes > Combat Arms > Decaron > Atlantica > Dragonica > Sürpriz röportajlar > Free2Play oyun dünyasından en bomba haberler

K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)



EKRAN DIŞI



FULL… FLOŞ… RENK… KENT… KAYBEDENLER KULÜBÜ

Hayatının bir döneminde Kadıköy sokaklarını mesken tutmuş, bugün 30'larını yaşayan çoğu kişi Kaan Çaydamlı ve Mete Avunduk'un Kent FM'de yaptıkları Kaybedenler Kulübü programını bilir. Henüz sigara dumanı ve viski kadehlerinin RTÜK tarafından sansürlenmediği yıllardı, görmezdik belki ama radyodan gelen seslerden belliydi zaten olan biten. Koca bir ergenlik, arka planda bu iki adamın sesleriyle geçti.

Kaybedenler Kulübü, tam 15 yıl sonra bu sefer karşımıza film olarak çıkacak. Başrollerini Nejat İşler (Kaan Çaydamlı) ile Yiğit Özşener'in (Mete Avunduk) paylaştığı ve Mart 2011'de gösterime girecek film hakkında henüz çok fazla bilgiye sahip değiliz, fakat şu ana kadar gördüklerimiz epey umut vaat ediyor. Eskiyi anmak, o günleri tekrar yaşamak ya da hiç bilmeseler bile ucundan kıyısından dokunmak isteyenlere duyurulur.

Ekran Dışı'nın bu ayki nüshası Montana çetesine, şehrin kötü çocuklarına, tüm huzursuz ruhlara, hayatı ve kadınları/erkekleri hâlâ öğrenmekte olduğumuz Kadıköy sokaklarına, Dilemma'ya, Erol Egemen'e, Kaan'a ve Mete'ye adanmıştır.

DAMLA PINAR GÖK

EKİP FİLM TEDİGNLİKLE SUNAR

KAYBEDENLER KULÜBÜ

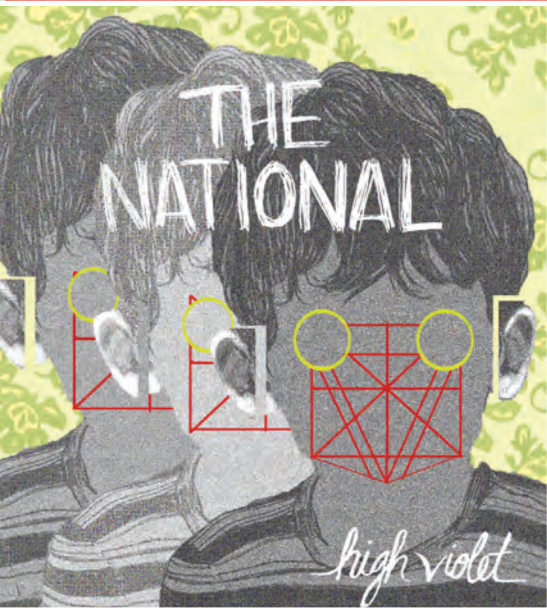
EKRANDIŞINDAKİLER



Karaefe

SARI MI, KARA MI GÖRECEĞİZ!

KARAEFE'NİN TANITIMINI İLK gördüğümde, bir Efe hikâyesini Spagetti Western gibi sunma fikri çok itici gelmişti. Bizim "efelerimiz" ve Amerikalıların "kovboyları" çok farklı iki kültürün temsilcileriydi, efelerle kovboylar nasıl aynı kitap içerisinde kurgulanabilirdi? Kitabı okuduktan sonra yazar Çağan Dikenelli'nin bu iki kültürü nasıl bir araya getirdiğini daha iyi görebildim. Kitapta efelerin gurur ve onurla yoğrulmuş "kural kitabı"na dokunulmamış fakat aksiyon sahneleri tıpkı bir film gibi kurgulanmıştı. Karaefe'deki karakterler siyah ve beyaz diye ikiye ayrılmıyor. Ne tam kötüler var, ne de çok iyi olanlar. Kötü toprak sahibi, işbirlikçi askerler, birbirinin gırtlağına memnuniyetle çöken rakip çeteler derken roman okuyucuyu harika bir dünyanın içerisinde sürüklüyor. Ayrıntılı betimlemeler insanı sıkmıyor, tarifler o kadar ayarında ki hayal gücünüz gerisini tamamlayıveriyor. Fakat romandan çok derin bir felsefe beklemeyin. Bu roman sert insanların hikâyesini gene sert bir biçimde anlatıyor. Özellikle çatışma sahnelerine bayılacaksınız. **–Burak**



The National – High Violet

YİNE YAPTIN NATIONAL

THE NATIONAL'IN 2008 tarihli The Virginia EP'sinde bir şarkı var, EP'yi açan ve merkezine oturan bir şarkı. "You've Done It Again, Virginia" bu şarkının adı, ayrıca bu yazının spotunun da esin kaynağı. The National yine yaptı, yine başardı albümüyle bu seneyi darmadağın etmeyi. Matt Berninger'in sesi ilk kez duyduğum günkü kadar muazzam, Dessner biraderlerin gözü buğulu gitarları da.

Boxer'la yaptığı çıkışı High Violet'la devam ettirmesi gerekliydi The National'ın. Bu albüm sayesinde ya büyük bir grup olma yolunda adım atacak ya da o ufak Kanada çıkışlı grup olarak kalacaklardı. Bu senenin en iyi şarkılarından biri olan Terrible Love'la başlayan High Violet albümü Boxer kadar iyi çıktı. Karanlık yine, parçalı, yaralı ve kayıp. Yine ilk notasından son nefesine kadar yoğun bir his var albümde. Ve bu his en az Boxer'ın hissettirdiği kadar güzel. Dinleyin; bunu da, The Winter of Mixed Drinks'i de, Man Alive'ı da, Fang Island'ı da, I'm New Here'ı de, Forgiveness Rock Record'u da, High Violet'i de dinleyin. The National için o halde, hep beraber: *"it takes an ocean not to break."* **–Yiğitcan**



Stargate Universe

UZUN İNCE BİR YOLDAYIZ

HERHALDE TARİHİN EN ketum bilim kurgu dizisi Stargate Universe'dür. Ne sevilebilecek bir karakteri var, ne de esprili bir hikâye anlatımı. Hatta dizinin neredeyse 27. bölümüne kadar, her şeyi kapsayan büyük bir hikâyeden bahsetmek bile mümkün değildi. Bölümler ya kıt kaynakların derdine düşen mürettebatın hikâyesini ya da bilim insanlarıyla askerlerin çekişmelerini konu alırdı. Dünyadan milyon ışık yılı uzakta ve giderek uzaklaşan, kontrol edemedikleri bir gemide, birbirlerinin gırtlağını sıkmak için bahane arayan karakterler… Bu haliyle ne Stargate'in o hafif neşeli ama her zaman belli bir tat veren atmosferini arayan SG1'cılara, ne de yeni bir Battlestar destanı bekleyenlere hitap edebildi Universe.
Peki madem öyle, neden devam ediyor? Anlaşılan benim gibi diziyi seven bir takipçi kitlesi oluşturmayı başardı kendisine. Tüm o ketumluğuna, keçiboynuzu çiğnemeye benzeyen anlatımına rağmen ikinci sezonun yedinci bölümünde cümle arasında öyle bir hikâyeye doğru gittiğini ima etti ki Dr. Rush, eğer bu ana fikrin altından kalkabilirlerse senaristlerin elini öpmek lazım. Şu anda ikinci sezonun ortasında olan diziyi, ancak çok ciddi bilim kurgu severlere tavsiye ediyorum. Eğer eğlenceli ve epik bir şeylerden ziyade, gerçekçilik ve hafif gizem istiyorsanız bilim kurgunuzda, SGU'ya bir şans verebilirsiniz. **–Sinan**



Ayfer Tunç - bir deliler evinin Yalan Yanlış anlatılan kısa tarihi

NAR TANELERİNİ BİRLEŞTİREN ROMAN

HER İNSAN ÖMRÜ irili ufaklı hikâyelerle örülür. Her aile bu insanlardan en az dört beşinin başından geçen hikâyelerle var olur. Her semt bu ailelerin, her şehir bu semtlerin hikâyelerini taşır sırtında. Ve her ülke o en baştaki insanın hikâyesine bağlanır yeniden, o insan o ülkeyi kurar, o ülke o insanın yaşayacaklarına karar verir... Karışık mı? *Bir Deliler Evinin Yalan Yanlış Anlatılan Kısa Tarihi* de öyle.

Ayfer Tunç, çok zamandır merak ettiğim ama her nedense tek satırını okumadığım bir romancıydı. Bir gün bir Murat Uyurkulak röportajında isminin geçtiğini gördüm ve beklediğim işaretin bu olduğuna karar verdim. Sonra... Yalan Yanlış'ın ilk satırlarını okurken bunun bir akademisyenin hikâyesi olduğunu düşündüm, ama vazgeçtim, birkaç sayfa sonra ortaya çıkan başhekimi anlatıyor olmalıydı hikâye. Yok yok, ünlü bir politikacı hakkındaydı galiba? Ya da bir belgesel yönetmeni? Hayır. Eğer merak eder de okursanız, bu dört yüz küsur sayfalık romanın, içinde yaşadığımız deliler evini dolduran herkes hakkında olduğunu anlayacaksınız. Yüzlerce, binlerce hikâyeyle dolu olması, bu hikâyelerin uçlarının hiçbir yere bağlanamaması bu yüzden. Hem içinde kaybolabileceğiniz kadar karman çorman hem de temiz bir göl kadar duru ve doğal bu kitap. Birbirine hiç dokunmuyor gibi görünen yüzlerce hikâyeyi art arda okuyorsunuz. Ve bir noktada, bütün o satırların bu hikâyelerle sımsıkı dokunmuş bir ülkeyi anlattığını anladığınızda... Hayır, şaşırmıyorsunuz belki, ama anlıyorsunuz. Yaşadığınız ülkeyi biraz daha anlıyorsunuz.

"Denize sırtını dönmüş bir deliler evi" tarif ediliyor kitap boyunca. Ve kitabı anladığınız noktada onu "Deniz'e sırtını dönmüş bir deliler evi" diye okumaya başlıyorsunuz. **–Serpil**

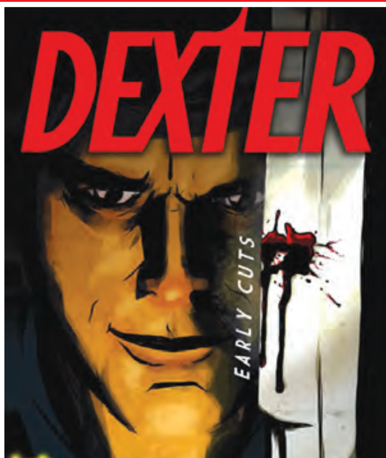


Dexter: Early Cuts

SPOILER UYARISI: KATİL KAN ANALİSTİ

HİÇBİR ZAMAN SIKI BİR anime/çizgi dizi takipçisi olamadım. Sevmediğimden değil; sadece izlenmeyi bekleyen o kadar dizi ve filmin arasında, ezelden başlayan ve ebediyete doğru giden binlerce sezonluk animelere ayrılması gereken zaman korkuttu beni. Belki de bu yüzden Dexter: Early Cuts'la bu kadar geç karşılaştım.

Adından da anlaşılacağı gibi en sevdiğimiz seri katil Dexter'ın ilk kesikleri, yani nasıl bir seri katile dönüştüğü anlatılıyor bu çizgi dizide. İlk sezonu "eh, meh" efektleri eşliğinde izlesem de ikinci sezon olan Dark Echo'da en az diziyi izlerkenki kadar keyif aldığımı söyleyebilirim. Çizimler, seslendirme, müzik ve atmosfer "bu sefer de olmuş." Yeni sezonu beklerken zaman geçirmek için birebir. **–Damla**



Scarlet Youth - Goodbye Doesn't Mean I'm Gone

VEDA ETMEDEN GİDENLER

***SLOWDIVE, THE SMASHING** Pumpkins*, *Au Revoir Simone*, *Anna Järvinen*, *Sade*, *Sofia Coppola*, *My Bloody Valentine*, *Joy Division*, Tokyo, Portofino, Stokholm, Paris, Londra, *Kent*, *Beach House*, sonbaharın son güneşli günü, *The Radio Dept*, *Lost in Translation*, *Virgin Suicides*, *Scarlett Johansson*, *Kirsten Dunst*, *Phoenix*, *Air*, ismini bilmediğim bir kız, hayal kurmak, *The Cure*, *The Jesus & Mary Chain*, soğuk bir kış gününün durgunluğu, *Ultimate Fuzz*, *Jean-Luc Godard*, *Wong Kar-Wai*, *Ryan Adams*, *Carole King*, *Sigur Rós*, *Saint Etienne*, *This Empty Flow*, varlığını çoktan unuttuğunuz eski fotoğraflar, yolların buz tuttuğu bahar akşamları, *Liv Tyler* ile *Stealing Beauty*, çocukluğunuzdaki yazlar ve aşk...

Size az önce Scarlet Youth'u anlattım. Başka türlüsü şu an için mümkün görünmedi. Kendileriyle tanışma öyküm pek de enteresan değildi. İki yıl kadar önce, yine bu sayfalara yazmaktan kendimi alamadığım *ShamRain*'in sitesinde bulduğum bir bağlantı getirdi beni buraya. Geçtiğimiz ay çıkarttıkları yeni albüm, önceki EP (*Breaking the Patterns*) ile birlikte şu sıralar en çok dinlediklerim arasına girdi.

Daha anlatsam mı bilemedim. Shoegaze olarak adlandırılan alternatif rock türünü icra ediyor kendileri; yarışmamıza Finlandiya'dan katılıyorlar. Dinlemeden önce başınızı öne eğin, zihninizi uzaklarda bir yerlere gönderin. Ve rica ediyorum, siz de onun gibi veda etmeden gitmeyin. **–Eren**



The Glitch Mob – Drink The Sea

UZAYDA BİR SAVAŞIN ORTASINDA KALSANIZ, KULAĞINIZDA ÇINLAYAN ALBÜM BU OLURDU

DEBUT ALBÜMLER 2010'UN asıl yıldızıydı belki ama halihazırda dinlediğimiz gruplardan da büyük sürprizler geldi bu yıl. These New Puritans'ın Hidden'ını ve Fenech-Soler'in aynı isimli albümünü kimse sollayamaz derken, tesadüflerle dolu bir zincirin sonunda The Glitch Mob'un tek bir şarkısını dinleyip hasta olunca iTunes Store'dan tüm albümü aldım ve o noktadan sonra 2010 benim için bambaşka bir hâl aldı.

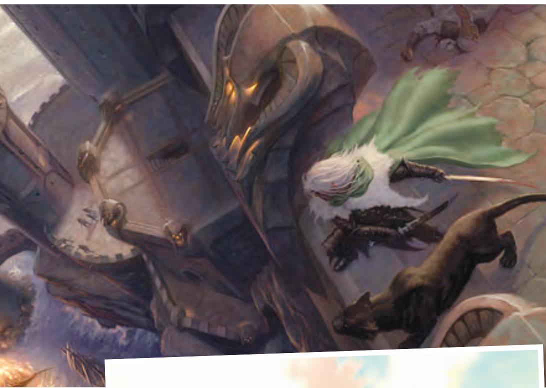


Daft Punk'ın rakibi olma potansiyeline sahip The Glitch Mob'un üçüncü albümü Drink The Sea; bugünün müziğine 2030'un sound'unu getiriyor. Bir şarkıda uzayda yağmur yağarken, bir diğerinde New York sokaklarında polisten kaçıyorsunuz. Baştan sonra kısa film olabilecek şarkılar. İsteyin ya da istemeyin; kulağınızdaysa Drink The Sea'den herhangi bir şarkı, en az bir uzvunuzu hareket ettirmek zorundasınız. Çünkü en düşük tempolu şarkılarda dahi (ki bunlar IDM de sayılmaz) etrafınızdaki havayla dans edesiniz geliyor. O büyülü synth'lerle düşük bassline'lar, vocoder'lı vokalle iç içe geçen yaylılar, içinde söz olmasa da sizle konuşan şarkılar, cümleleri hecelerle bölen notalar sizde bu hissi uyandırıyor.

Çok bekletmeyin Ed, Justin, John. Yılın bence en iyi albümüne imza attınız, her sene yapın, biz sonuna kadar dinleyeceğiz. Bir sonraki gelene kadar bunu kulağımızdan hiç düşürmeyeceğiz (buraya da gelin ama). –**Berkant**

R.A. Salvatore – Korsan Kral

UNUTULMUŞ DİYARLAR DEĞİŞİYOR





BUGÜNE KADAR DÜŞÜNMENİN bile mümkün olmadığı ittifakların, beklenmedik değişimlerin yaşandığı bir yere dönüşüyor Unutulmuş Diyarlar. R. A. Salvatore'un kaleminden çıkan Değişimler Serisi'nin ikinci kitabı Korsan Kral'da bu değişimleri bolca görmek mümkün. Serinin ilk kitabı Ork Kral'da gelişen ve oldukça ilginç şekilde bağlanan olayların bir uzantısı olan Mithril Salonu Cüceleriyle Bolok Orkları arasındaki ittifak hâlâ sürüyor. Kitabın başlarında bu beklenmedik ittifakın etkilerini ve alışma sürecini okurken, ilerleyen kısımlarında Luskan'ın kalbinde meydana gelen ve şehrin güç dengelerini baştan aşağı sarsan bir savaşa tanık oluyoruz.

Bugüne kadar çıkan Drizzt kitaplarındakinin aksine, Değişimler Serisi'nde Salvatore'un Drizzt'in kişisel hikâyesinden uzaklaşıp büyük resme odaklandığını görüyoruz. Tabii yine Drizzt ve dostları hikâyede önemli bir yer tutuyor, ancak diğer karakter ve olaylar da en az Mithril Salonu'nun yol arkadaşları kadar önemli. Luskan'ı Arcane Brotherhood'un pençesinden kurtarmaya çalışan Kaptan Deidormont'a yardım ederken, aynı zamanda karakterleri sonsuza kadar değiştirecek bazı trajediler de yaşanıyor (spoiler vermeden anlatmaya çalışmak zormuş hakikaten). Kitabın Türkçe basımı raflarda yerini alsa da, imkânınız varsa İngilizcesini okumanızı tavsiye ediyorum. Maalesef Türkçe kitabın çevirisi yeteri kadar iyi olmamış. Uzak diyarlardaki değişime ayak uydurmak istiyorsanız mutlaka okumanız gereken bir seri Değişimler Serisi. –**Can**





Copie Conforme

İYİ BİR KOPYASINI ALIN

BENİ SİNEMA SALONUNA Juliette Binoche hayranlığımın sürüklediği bir filmdi Copie Conforme. Başrollerini Jean-Claude Carrière ve William Shimell'le paylaştığı ve ilk kez Filmekimi'nde izlediğim Copie Conforme'den fazla uzak kalamadım ve geçenlerde sıkıntılı bir akşamda -bu sefer- kahve ve sigara eşliğinde yolumuz tekrar kesişti. Sanırım "sıkıntılı akşamların filmi" güzel bir tanımlama olur Copie Conforme'yi anlatmak için.

İran sinemasını bugünlere taşıyan en büyük isimlerden (ve Cannes'ın müdavimlerinden) bir tanesi olan Abbas Kiyarüstemi'nin yapımcılığını üstlendiği filmin konusundan, oyunculuktan ya da müziklerinden bahsetmek istemiyorum. Bunun yerine küçük anahtar kelimeler kullanacağım anlatmak için. Sanırım böylesi, filmin ruhunu ve izledikten sonra hissettirdiklerini dile getirmek için daha uygun. "Bir kadın, bir erkek, eski otel odaları, dar sokaklar, taş evler, ara yollardaki küçük kafeler, evlilik kurumu, İngiltere, İtalya, kahve fincanları, şarap kadehleri ve camın önünde duran renkli sardunyalar." Bu anahtar kelimelerin hepsi ya da en azından birkaçı dikkatinizi çekiyorsa keyifli bir 1,5 saat sizi bekliyor demektir. –**Damla**

Ozan Özkan

Bilimkurgu yazarları kaçınılmazı öngörür. Problemler ve felaketler kaçınılmaz olsa da, çözümler değildir.
–Isaac Asimov



Giddar



YAKLAŞIK 20 YIL KADAR önce, babam yaz tatilinde çalışmam için beni bir televizyon tamircisinin yanına vermişti. Dükkâna ilk girdiğimizde babamın "al usta, eti senin kemiği de senin" dediğinde hissettiğim duyguları "bu ay İçimizdekiler Dışımızdakiler'i Ozan yazsın" dediklerinde bir daha hissettim. O an masada oturan herkes bana bakıyordu. Bir an çocukluğuma döndüm ve kekeleyerek "peki" deyiverdim *(insanları afallatarak yazı sözü almak sevdiğimiz bir bitki türüdür :) –Damla)*. Yazmayı sevmiyor değilim ama yazarak kendimi ifade etme yeteneğimin olmadığını düşünüyorum. Hele ki o masada oturan insanların arasındayken. Bir nevi sahne korkum var da diyebiliriz. Yine de bundan büyük bir mutluluk duyduğumu da eklemem gerekir. Belki bu satırların kendimi bile şaşırtan bir şekilde akmasının sebebi budur.

Ne yazacağımı düşünürken aklıma ilk gelen Erbuğ Kaya oldu. Onu belki Kadıköy'deki Geçit ve Kayıp Kafe'den tanıyanlarınız vardır. Erbuğ'un uzun seneler boyunca üzerinde çalıştığı kitabı Giddar benim için çok önemli. Hazırlık aşaması sırasında ucundan sadece bir kısmına dokumuş olmam bir yana, Erbuğ'un bu kitap için gösterdiği özen ve emek benim için çok büyük bir ilham kaynağıdır.

Giddar'ı ilk çıktığı günlerde, kitap fuarından imzalatarak satın aldım. Sayfalarını çevirmeye başladığımda da aklımdan geçen ilk şey "onca yıl beklediğime değdi" oldu. Dile kolay, bu büyük boy kitap tam 558 sayfaydı. Tabii ben okumaya başladığımda öyle bir dalmıştım ki Erbuğ'un yarattığı dünyaya, o koskoca kitabı 2 günde bitiriverdim. Giddar'da karakterimiz Siox Dia Mont, akademiden dereceyle mezun olur ve kendisinden beklenenin aksine asker olmayı seçer. Buradan itibaren kaderi kendi ellerindedir çünkü henüz bunun farkında olmasa da tanrılara savaş açmıştır. Giddar kurgusuyla, karakterlerin canlılığıyla ve müthiş bir hayal gücünün eseri olan dünyasıyla beni en çok etkileyen kitaplardan biri. Her sayfada önünüze çıkan sorular ve gizemler, bir sonraki kısımda yerini cevaplarla birlikte gelen daha da büyük gizemlere bırakıyor.

Bazı kitaplar hayallerinizin anahtarıdır. Giddar çocukluğunuzdan başlayıp, kitabın kapağını kapattığınız ana kadarki tüm hayallerinizi size yaşatıyor. Kalkedon tarafından yayınlanan Giddar'ı tüm fantastik edebiyat sevenlere tavsiye ediyorum. Erbuğ'a Not: <<Access Denied>>



Isaac Asimov

GEÇENLERDE BİR SÜREDİR kitap okumadığımı fark ettim ve kütüphaneme şöyle bir göz attım. Kitaplarım arasında ilk dikkatimi çeken Üç Robot Yasası oldu. Isaac Asimov'un en bilinen yapıtlarından biri olan Üç Robot Yasası'ndaki Lanetli Gezegen adlı hikâye çocukluğumdan, yani ilk okuduğumdan beri beni çok etkilemiştir. Hatta Asimov'a olan hayranlığımın ve yıllardır bol bol bilim kurgu oyunu oynatmamın nedeni bu hikâyedir. Bu yüzden, ne zaman sahaflarda bir Asimov kitabı görsem hemen alırım. Aynı kitabı farklı zamanlarda iki kez almışlığım bile vardır.

Bu hayranlığın nedeni sadece bir bilim kurgu yazarı olması değil elbet. Aynı zamanda bir bilim adamı olan Asimov'un, kütüphane sınıflandırması olan Dewey ondalık sistemdeki 10 ana sınıftan 9'unda yayınları vardır. 1960 yılında Mensa'ya katılmış ve bir süre başkan yardımcılığı yaptıktan sonra ayrılmıştır. 1984'te Amerikan Hümanist Birliği (A.H.A.) tarafından "Yılın Hümanisti" seçilmesinin ardından, 1985'ten öldüğü yıl olan 1992'ye kadar da bu birliğin başkanlığını yapmıştır.

Bu kadar geniş bir yelpazede çalışmaları bulunan Isaac Asimov'a, birçok yazar ve bilim kurgu hayranı için ilham kaynağı, benim için de hayal gücünün sınırlarını aşmamda bir mihenk taşı olmasından dolayı buradan bir kez daha saygılarımı sunuyorum.



Warhammer 40K Evreni

BÜTÜN YOĞUNLUĞUMUZ ARASINDA ne zaman vakit bulabilsek arkadaşlarımla RogueTrader oynuyoruz. RogueTrader, Warhammer 40K evreninde, İmparatorluk sınırları dışında özel bir yetkiyle yeni dünyaları ve zenginlikleri arayan kaşifleri oynadığınız bir rol yapma oyunu. Biz de bu ay Void'in gizemleri, Warp'un tehlikeleri, Heretic'lerin kelleleri derken dolu dolu birinci yılımızı doldurduk oyunla.

Oyun mekanikleri başta karmaşık gelse de bir süre sonra anlıyorsunuz ki hızlı ve pratikler. Her oyuncunun birbirinden farklı yetenekleri, oyun boyunca mutlaka gerektiğinden kimse boş kalmıyor. Kolayca halledilen zar kontrolleri sayesinde, size kocaman bir rol yapma zamanı kalıyor. Warhammer 40K evreninden de bildiğimiz birçok öğe oyunun içine yayılmış durumda. Tabii bir problemle karşılaştığınızda Space Marine'lerin sizi kurtaracağını sanmayın. Yanınızda 10000 kişilik bir mürettebat olsa da gerçekten tek başınızasınız.

Oyunun yapımcısı Fantasy Flight Games'in yine Warhammer 40K evreninde geçen, Inquisitor oynadığınız Dark Herecy ve Space Marine oynadığınız Death Watch setleri de mevcut. Warhammer 40K minyatürünüz de varsa çok keyifli bir oyunun sizi beklediğini söyleyebilirim.





FOTOĞRAFLAR: VOLKAN TURAN

Extramücadele

SOKAKLAR BİZİMDİR! –DAMLA PINAR GÖK

İNSANLARDAN KORKU VE hayal ödünç alan, ödünç aldıklarıyla da ortaya o insanlara dair resimler çıkaran, hayali siparişler üzerine çalışan bir oluşum Extramücadele. En dile gelmeyen, en gizli, en ayıp, en "herkesten saklanması gereken" düşünceleri ortaya çıkarıp zihnimize kazıyor. Deli Dergisi, Hafriyat Karaköy, geçtiğimiz aylardaki Tophane baskını, Bunu Ben Yapmadım Siz Yaptınız sergisi, kısa filmleri… Söylenecek çok şey var aslında; ama her bir cümlesi birbirinden kıymetli bu söyleşiden çalmak yerine sözü ona bırakmak istiyorum.

Extramücadele nedir, nasıl başladı?

1997'den beri dergi ve sergilerdeki işlerimin imzası Extramücadele. İsmimi kullanmıyorum çünkü ta en başta, adımı sanatın içinde görmek canımı sıkmıştı, ismimin bunlarla ne alakası var diye düşünmüştüm. Bir de herkesin yaşadığı normal, gündelik hayat mücadelesinin dışında bir şey yaptığımı düşünmüştüm. Aslında çoğu sanatsal çalışma zaten bir lüks üretim ve tüketim. Belki de o yüzden takma ismim Extramücadele.

Sonrası nasıl gelişti, 1997'den beri neler olup bitti?

Hafriyat sanat grubuyla birlikte uzun süre çalıştık. Beraber düşündük, konuştuk, yaşadık, sergiler yaptık ve Hafriyat Karaköy'ü kurduk. Pek çok sergi yaptık Hafriyat Karaköy'de, fakat ilk aklıma gelenler grafiticilerin tüm sergi mekânını sanatlarıyla ele geçirdikleri o müthiş sergi, "Allah Korkusu" afiş sergisi, Lambda'yla ve 19 Ocak Kolektifi'yle beraber sergiler, alternatif seçim afişleri sergisi. Berlin havası estirdik Karaköy'de. Tabii ki yorulduk. Kolay değil öyle bir yeri profesyonel olmadan yönetmek. Üç senenin ardından kapattık Hafriyat Karaköy'ü. Bir de kısa filmler var Extramücadele'nin geçmişinde. *Barış Ormanı*, Atatürk ve Türban Şoray arasında geçen kısacık bir hikâye. *Pompa*, Irak Savaşı'nı anlatan petrollü bir oral seks filmi. *Köle*, iktidarın, halkın ve silahlı adamların birbiriyle ilişkilerini gösteren gotik bir film. *Pompa* ve *Köle*'nin müziklerini Baba Zula yapmıştı. Son olarak yeni bir kısa film üzerinde çalışıyorum. Umarım !f İstanbul'a yetişecek. 72 milyonun mezardaki yürüyüşünü anlatıyor.

Özellikle dikkatimi çekti, kısa filmlerinizde kadınlar hep baskın karakterlerdi…

Kısa filmlerin ardında üç kavramlı bir üçgen var. Politik, pornografik ve poetik. Şairanelik, siyasilik ve duygu istismarı üzerine kurulu bir düşünce üçgeni bu. Ana karakter kadın. Pornografiyi ilk anlamıyla anlamamız gerekmiyor, "duyguların manipülasyonu"dur pornografi. Bu üç kavramı uydurduktan sonra bu düşünce bahçesine kısaca Popopo dedim. Sonra bir gün, çok sevdiğim Godard'ın bir filminde benzer bir üçleme yaptığını gördüm, bu da beni sevindirdi.

Yaratım süreci nasıl gelişiyor? Biraz rahatsızlık hissi var çünkü eserlerinizde. Bir şeylerden rahatsız olup mu üretmeye başlıyorsunuz?

Ben kendimle ilgili bir şey yapmıyorum, kimi sanatçılar "ben" üzerine çalışır. Ben, "ben"le alakalı hiçbir şey yapmıyorum. Ben "biz"le alakalı işler yapıyorum. Bizim sorunlarımız beni ilgilendiriyor. İstanbul cadı kazanı gibi, Ortadoğu'nun New York'u. Fakir bir New York. Her türlü düşünce kendine yer açmaya çalışıyor. Ortadoğu'nun entelijansiyası, gelecekteki entelektüel yapılanması burada, sokaklarda hemen yanı başımızda, birbirlerinin gırtlağına basarak yukarı çıkmaya çalışıyorlar. "Hayır ben buraları yöneteceğim", "hayır benim fikrim daha iyi" diye. Bu curcunanın içinde yer almak sanatçı

için şans. Viyana'da, çevresi film seti gibi olan bir yerde bulunarak yaratıcı bir halt yapmak benim için daha zor. İstanbul'da olmaksa, bu kirli havada uçuşan binlerce kavram ve sorunu görmek ve yakalamak demek.

Eserlerinizin çok sivri tarafları var. Biz de sürekli ayıplarla, yasaklarla, tabularla büyüyen bir toplumuz. Bu doğduğumuzda ailemizde başlıyor, okulda devam ediyor, özel hayatta ve gündelik hayatta sürekli bu tabularla yaşıyoruz. Bunun rahatsızlığını ne şekilde hissediyorsunuz, ne şekilde yansıyor yaptığınız işlere ya da ne düşünüyorsunuz bunlar hakkında?
Bizim coğrafyamız yaratıcılığa kapalı. İznik'te, Kütahya'da çini ustaları var ve sadece yüzyıllar öncesini kopyalıyorlar. Uğraşları hiçbir şeyin değişmemesi için. Sanki tekamülünü tamamlamış bu sanat. Çok acı. Açık düşünmeye kapalı.

Çocuklarımızı nasıl büyüteceğiz? Okul nasıl bir beyin yıkaması yapıyor? Pedagojiyle ilgilenmek gerekiyor. Bugün pedagoji denen şey dadılar, bakıcılar, servis şoförleri, öğretmenler ve televizyonlardan ibaret. Aile nerede? Aa lütfen, işteler. Çok çalışıyorlar n'apsınlar, akşam yorgun argın geliyorlar zaten, ancak bir dizi seyredebiliyorlar. Korkunç! Pedagojinin tekrar anneye, babaya, ailenin şefkatine geri dönmesi gerekiyor. Bütün dünyanın sorunu bu. Kısacası pipinle oynar gibi sürekli televizyon kumandasıyla oynama vatandaş! Sokakların sana ait olduğunu hatırla. Sokaklara sahip çık. Sokaklarda dolaş, iç, öpüş, seviş, mutlu ol. Sokakları ele geçir. İlk depremde yıkılacak binaları ve okulları yapan devleti zorla, sıkıştır, halkından özür dilesin. Hırsızları ve yalancıları affetme.







Bizde genelde tam tersi oluyor bunun. Aman ağır ol, hata yapma, mükemmel ol; aynı tornadan çıksın herkes. Basmakalıp hayatlar yaratılmaya çalışılıyor…
Öğrencilerin gözüne gözüne biber gazı sıkıyorlar, o sırada sinemada Yavuz Turgul'un son filmi oynuyor. En sevdiğimiz aktörler var bu filmde ve hepsi polis. Bunu bize neden yapıyorsunuz? Nedir kafanızın içindeki? Bir taşla kaç kuş vuruyorsunuz?

Medyadan, filmlerden, gazetelerden, sağdan soldan duyduklarından çok kolay etkilenen, manipülasyona çok açık bir toplumuz. Bu yüzden de insanlar etraftan duydukları şeylerden etkilenip, bu duyduklarını sorgulamadan kabullenip ve hatta kanun haline getirip bir anda linç edebilen bir topluluk haline geliyorlar.
Sergimin açıldığı gün, 21 Eylül akşamı, Tophane'de yaklaşık 30 kişinin saldırısına uğradık. İnsanların başı yarıldı. 70 yaşında adama vurdular, galerilerin camlarını kırdılar, düşünebiliyor musunuz? Planlı bir iş. Taş etkisi yapan dondurulmuş portakallar fırlattılar, biber gazı sıktılar. Peki bu olanlara başbakan ne dedi? *"Tophane'yi avucumun içi gibi bilirim, orada mahalle baskısı olmaz."* Hiç kimse tutuklanmadı. Bu yapılanlardan utanıyorum. Başbakan televizyona çıkıp nasıl böyle bir şey diyebilir? Bunu yapanlar da gönül rahatlığıyla, büyük bir pişkinlikle, huzurla oturup kahvede çaylarını yudumladılar.
Berkun Oya'nın güzel bir oyununu izledim, ismi *Bütün Güzel Şeyler Bizim Tarafta*. Yavuz Turgul bu oyunu izlesin.

Çok teşekkür ederim bu keyifli sohbet için. Sokaklarda görüşmek üzere.



KATANAGATARI

İŞLER SARPASARDIĞINDA YANINIZDA MUTLAKA BÜYÜLÜ BİR KILIÇ OLSUN -İPEK CEVAHİR



NISIOISIN HAKKINDA BİR şeyden artık çok eminim. Yanlış ellerde çok klişe olabilecek bir konu NisiOisin tarafından yazıldığında, akıllardaki bütün şüpheleri yıkıp kendini yılın en iyi serilerinden biri haline getirebiliyor.

"Kılıç Hikâyesi" anlamına gelen Katanagatari, Togame adlı genç bir stratejist kadının, tek bir ailenin yaşadığı ıssız bir adaya gelmesiyle başlıyor. Tüm ailesiyle birlikte buraya sürgün edilen Yasuri Mutsue'yi arayan Togame, Mutsue'nin bir yıl önce öldüğünü ve adada sadece iki çocuğunun yaşadığını öğrenir. Kılıç kullanmadan uygulanan güçlü bir teknik olan Kyotou'nun ustası Mutsue'ye ihtiyacı olan Togame'nin bu durumda tek şansı, Mutsue'nin tüm bildiklerini aktardığı ve bu tekniğin yaşayan son kullanıcısı olan oğlu Shichika'dan yardım istemektir. Aslında hikâyenin kökeni çok daha eskiye dayanıyor. Bundan çok uzun zaman önce yaşamış bir kılıç yapımcısı olan Shikizaki Kiki'nin yarattığı son 12 kılıç, söylentiye göre simya ve büyü katılarak işlenen ve büyük kötülüğü üzerlerinde taşıyan çok güçlü kılıçlardır. Togame ise bu kılıçların başkalarının eline geçmemesi için tümünü toplamakla görevlendirilmiştir. Ancak işbirliği yaptığı ninjalar, buldukları ilk kılıcın ardından ortadan kaybolup onu yüzüstü bırakmışlardır. Sadece ninjalar da değil, Japonya'nın en güçlü kılıç ustası bile bu kılıçlardan birini elde eder etmez kendine saklamayı tercih etmiş. Bu yüzden de parayla ya da onurla hareket etmeyen birine ihtiyacı olan Togame, kılıç kullanmayan bir kılıç ustası aramaya başlamıştır.



EN MANTIKLI AMAÇ

Tabii ki Shichika'nın adadan ayrılması için geçerli bir sebep bulması gerekmektedir genç kadının. Bunun üzerine planını açıklar; "bana aşık olmana izin veriyorum!" İlk bakışta fazla parlak bir plan gibi görülmese de, gelişen olaylar sonucu Shicihka bu teklifi kabul eder ve ablası Nanami'yi adada bırakarak Togame ile birlikte kılıç avına çıkarlar. Ancak kılıçları bulmak ayrı bir sorun, elde etmek bambaşka bir sorundur ve tabii ki düşmansız maceranın tadı olmayacağından, kılıçların peşinde sadece Togame yoktur.

Çöllerden soğuk dağlara ve hatta korsanlara kadar her yerde ve her şekilde karşılarına çıkabilen kılıçların peşindeki ikilinin genellikle eğlenceli bir havada anlatılan yolculukları kimi zaman kaçınılmaz romantik anlara, çoğu zamansa heyecanlı dövüşlere sahne oluyor. Öte yandan, kılıçlarla dolu bir hikâyede -doğal olarak- saf aksiyon arayanların daha az beklentiye girmelerinde yarar var. Uzun konuşmaların geçtiği serideki diyalogların çoğu, klişe aksiyon laflarından uzak olduğu için takip etmeye değer. Sabırlı davranıp bu diyalogların hepsini takip ederseniz, her bölümün aslında uzun metrajlı bir film havasında geçtiğini göreceksiniz.

DÖRT BİR YANA

Her biri değişik özelliklere sahip kılıçlar sırasıyla ortaya çıkarken, bir noktadan sonra olaylar kaçınılmaz şekilde "kılıcı bulmak-sorun çıkması-sorunu çözmek" düzeninde ilerleyebiliyor. Ancak bu düzen, sıklıkla hikâyenin anlatım şekli sayesinde bozuluyor. Örneğin henüz ilk bölümlerde merakla beklenen bir savaşın, karakterlerin konuşmaları sırasında aslında olup bittiğini fark ettim; ama o bölümde en az onun kadar hararetli başka bir savaş yaşandığı ve önemli bilgiler açıklandığı için hayal kırıklığı mı yaşasam hayran mı olsam karar veremedim. Bu bölüm o kadar iyi işlenmişti ki, sonrasında seriyi çok daha sıkı bir şekilde takip etmeye başladım diyebilirim.

Daha önce anime sayfalarında okuduğunuz Bakemonogatari'nin de yazarı olan NisiOisin, çok sayıda başarılı light-novel serisinin yazarı ve Katanagatari çok büyük bir ihtimalle animeye uyarlanan son serisi olmayacak. Meraklıları için not düşeyim; kendisi 2008 yılında Death Note'un spin-off hikâyesi olan Death Note Another Note: The Los Angeles BB Murder Cases romanını da yazdı. Bu roman lisanslanarak İngilizceye çevrilen romanlarından bir tanesi.

NisiOisin'in (Nishio Isin) 12 Katanagatari romanının 12 bölümlük anime uyarlaması, 2010 yılı boyunca her ay bir bölüm olarak yayınlandı. Bu yüzden sıradaki bölümün bir sonraki hafta olmayacağı bilinciyle izlenince, kendisine bitmesini istemediğiniz bir film muamelesi yapmaya başlatan Katanagatari'nin hikâyeyle çok uyumlu bulduğum alışılmışın dışındaki karakter tasarımları ve onlara hayat veren animasyonu serininin 2010 yılında yayınlanan en güzel ve en ilginç serilerden biri olmasındaki etkenlerden sadece bazıları. Katanagatari'ye kesinlikle izlenecekler listenizde öncelik vermelisiniz.





KÜNYE

Orijinal Eser: *NisiOisin*
Yönetmen: *Keitaro Motonaga*
Senaryo: *Makoto Uezu*
Tasarım: *Take, Tsuyoshi Kawada*
Animasyon: *Tsuyoshi Kawada*
Stüdyo: *White Fox (Sunrise)*

Yılın Boykotu

JAPONYA'DA GEÇEN AY, belki de tüm yılın en ilginç olaylarından biri yaşandı. Siz bu haberi okuduğunuz sırada muhtemelen yeni gelişmeler açıklanmış olacaktır ama mevcut durum şu şekilde: Tokyo Büyükşehir Belediyesi (öyle ama) tarafından kabul edilen yeni yasa tasarısı ve Tokyo valisinin anime endüstrisi hakkında yaptığı ağır eleştiriler büyük yayıncıları ayağa kaldırdı. İlk tepki yayıncılık devi (hatta krallığı) olan Kadokawa'dan geldi. Büyükşehir İdaresi'nin yürütme kurulunun bir parçası olduğu ve her yıl düzenlenen büyük Tokyo Uluslararası Anime Festivali'ni boykot ederek katılmayacaklarını açıklayan Kadokawa'yı, çok geçemeden diğer yayıncılar da izledi. Shueisha, Shogakukan, Kodansha, Akita Shoten, Hakusensha, Shonen Gahousha, Shinchosha, Futabasha ve LEED Publishing'in de boykota katılmasıyla birlikte birçok büyük katılımcısını kaybeden organizasyonun 2011 planları da tehlikeye girdi.

Shueisha teknik olarak TAF'ın katılımcısı değil ama Shueisha altında yer alan One Piece, Naruto, Bleach, Dragon Ball gibi serilerin animasyon stüdyoları TAF'ta yer alacaktı. Shueisha, resmi olarak stüdyolarla konuşup onların da organizasyondan çekilmesini isteyeceklerini belirtti. Bleach'in yazarı Tite Kubo'nun da dahil olduğu kalabalık bir grubun desteklerini çektiklerini açıklamasının ardından, festivalin 2011'de ne şekilde gelişeceğini hep birlikte bekleyerek göreceğiz.

Resimdeyse bu olaydan önce katılımcılarla birlikte TAF'ta görülebilecek birçok serinin yer aldığı poster, aralarında artık muhtemelen yer almayacak serilerin işaretlendiği haliyle görülüyor.



Wonderland'den Son Gelişmeler

DAHA ÖNCE HABERLERİNİ okuduğunuz, 2011'de anime uyarlaması merakla beklenen bir seri de Deadman Wonderland. Bones'un Eureka Seven animesinden adapte edilen manganın yaratıcıları Kataoka Jinsei ve Kondou Kazuma'nın yeni serisi Deadman Wonderland'in anime uyarlaması 2009 ortalarında duyurulmuştu. 2010 yılı boyunca hakkında fazla bir gelişme açıklanmayan Wonderland'e 2011'de Manglobe tarafından başlanacağı kesinleşti.

Doğrusu ben de bu seri için Bones'u uman taraftaydım ama Manglobe'un da çok iyi bir iş çıkartacağını ve serinin hakkını vereceğini düşünüyorum. Samurai Champloo, Michiko to Hatchin gibi serilerin stüdyosu olan Manglobe en son House of Five Leaves üzerinde çalıştı.



Spice and Wolf Sona Eriyor

ISUNA HASEKURA'NIN 2006'da yayınlanmaya başlayan popüler roman serisi Spice and Wolf, şubat ayında Japonya'da çıkacak 16. cildiyle sona erecek. 2007'de mangaya, 2008'de de animeye uyarlanmasıyla daha da geniş kitlelere yayılan Spice and Wolf'un şimdiye kadar 2 anime sezonu yapılmıştı. Son cildin ardından, üçüncü ve son bir anime sezonu duyurusunu da 2011 yılı içinde bekliyoruz. Romanlarsa bir yandan Yen Press tarafından İngilizceye çevriliyor; ancak henüz üçüncü ciltteler.





Ekran İçinde Ekran

TSUKASA FUSHIMI'NİN LIGHT-NOVEL serisinden uyarlanan Oreimo'da *(tam adıyla "Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai")* koyu otaku bir ana karakter olduğundan, seri boyunca onlarca göndermeye maruz kalıyoruz. Bunların bazıları gerçek başlıklar (örneğin ilk bölümde Kirino'nun üst üste dizdiği oyunları), bazılarıysa isimleri değiştirilerek kullanılmış. Konuşmalar arasında bahsi geçen ya da resimde gördüğünüz şekilde, isimler değiştirilmiş olsa da o kadar bariz ki neye gönderme yaptıkları, hemen anlıyorsunuz.

Resimdeki ünlü Fate/stay Night serisine yapılan gönderme de bahsettiğim türde. Geçen yıl gösterilen FSN'nin Unlimited Blade Works filminin hem posterini hem de ismini *Kate/starry Night* *"Unlicensed Blade Works"* parodisiyle birden fazla bölümde görüyoruz.

Bu arada seri içinde geçen çoğu doujinshinin görselleri ve özellikle bölümlerin sonunda kullanılan farklı kapanış illüstrasyonları genellikle tanınmış doujin gruplarının ya da sanatçılarının elinden çıkmış. Hemen hemen hepsinin kişisel galerisini internette bulabilirsiniz.







N.E.M.

NEM 2010 OSCARLARI

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Bir tarafında neşe, diğer tarafında sevgi barındıran ve bunları periyodik olarak bir aşağı bir yukarı sa-çan neşeli sevgi tahteravallilerim, hepinize yeniden merhabalar... Bir seneyi daha devirdik. Kim bilir ne umutlarla başladık, ne sonuçlarla bitirdik 2010 yılını. Ben bugün işyerinde bu yazımda nelerden bahsedeyim diye düşünürken 2010'un çok da fırtınalı veya maceralı geçmediğini düşünüyordum. Ama biraz daha ince irdeleyince averajın ötesinde bir yıl geçirdiğimi anladım. Dediğim gibi pek önemli bir maceram olmadı ama yaz vakti Chicago'yu ilk defa görme şansına eriştim, Iron Maiden'ı ilk defa canlı izledim, hem de en önden, Nicko'dan baget, Steve babamızın ise bilekliğini kaptım... Mart ayında yeni bir araba çektim kendime (Gök-Benz :-), tabii uzun zamandır beklediğimiz iPhone 4'e kavuştuk, çok neşeli bir yaş günü geçirdim (Mocpit Day) Ekim ayında... Kasım ayında 10 senelik dişçi korkumu yenip dişçiye gidip gelmeye başladım... Kendimle gurur duydum... Lakers'ım şampiyon oldu, keyiflendim... Sonuç olarak çok iyi geçmiş aslında 2010 senesi...

Tabii yapmak isteyip yapamadığım şeyler de olmadı değil. Ama işte bu yüzden 2011 yılına girdik zaten! Eheuhue, yani yeni maceralar ve hedefler her zaman olduğu gibi beni bekliyor, umarım sizler de bomba gibi girmişsinizdir bu yeni yıla ve de güzel beklentileriniz, ardından koşacağınız güzel idealleriniz vardır.

Şimdi gelelim bu senenin Gök++ Oscar'larına... Bir sürü film, bir sürü oyun çıktı bu sene piyasaya... Ben de kendi çapımda (5.87 cm) bunlara şöyle bir göz atacağım ve de neleri beğendim, neleri beğenmedim bu yazıda kısaca bahsetmeye çalışacağım. Tabii sadece anladığım (veya anladığımı sandığım eheuhueh) konulardan bahsedeceğim. Mesela FRP'den, RPG'den falan anlamam, onlara pek karışmam doğru olmaz. Neyse. En iyi oyun kategorisinden şimdi hemen bodoslama dalıyorum olaya hoca...

YILIN EN İYİ OYUNU

Fazla söze gerek yok beyler... God of War 3... Sadece bu yılın değil, bana göre oyun dünyasının şu ana kadar gelmiş geçmiş en iyi oyunu bu. Zaten oyun çıktıktan sonra NEM köşemde de dolu dolu anlatmıştım bunu sizlere. Defalarca bitirdim, hâlâ canım çektiğinde açıp oynuyorum baştan sona. Oyundan sonra gaza gelip Gökratos moduna girebilmek için gym üyeliği bile aldım bir senelik. "Kratos PWNSAll" diyorum ve noktalıyorum bu kategoriyi...

EN İYİ FPS OYUNU

Dünyanın en çok ilgi gören ve en çok satış yapılan oyun kategorisi. Benim de Top 3 oyun türümden bir tanesi. Medal of Honor, Halo Reach, COD: Black Ops, Battlefield: Bad Company 2 ve de Bioshock 2 bence bu senenin göze batan FPS oyunlarıydı. Hepsini oynadım, çoğunu bitirdim ve şunu diyebilirim ki en çok Call of Duty'den zevk aldım... O yüzden çok klişe bir karar gibi gözükse de onu bu senenin en iyi FPS oyunu seçmek istiyorum. Onun dışında Bad Company 2'nin konusu da çok zevkliydi ve multiplayer olayı bence bu liste içinde en iyi bu oyunda idi. Halo Reach ise her zaman olduğu gibi abartıldı.

EN İYİ YARIŞ OYUNU

Araba tutkum, bu sene oyun dünyasında da doyuma ulaştı. Çok şükür her sene muhteşem yarış oyunları piyasaya çıkıyor ve bu sene de çok zengin geçti. Tabii ki en çok büyük bomba Gran Turismo 5 için kendimi hazırlamıştım. Sünnet olduğum günden beri beklemekteydim GT 5'i. Çıkmasına birkaç ay kala gittim bir tane Logitech G27 çaktım kendime, Playseat Evolution yarış koltuğu aldım, 3D TV aldım. Her şeyim hazırdı ancak maalesef Gran Turismo 5'den beklediğimi alamadım. Simülasyon olarak iyi gözükse de izninizle daha eski oyunlar olmalarına rağmen "NFS Shift, Forza 3 ve de GRID, Gran Turismo 5'i genel olarak yok eder" demek istiyorum. Onca sene o berbat hasar modellemesi için mi bekledik yani? Yazıklar olsun... Bu senenin diğer yarış oyunları olan Split Second, Blur, F1 2010 çok iyi oyunlar olsa da ve bana çok zevkli zaman geçirtmiş olsalar da bu senenin en iyi yarış oyunu açık ara NFS Hot Pursuit idi bence. Geçen ay zaten incelemesini yapmıştım, son zamanlarda o oyundan aldığım hız zevkini başka hiçbir oyundan almadım. Bravo Criterion, helal olsun EA!

EN İYİ MÜZİK OYUNU ÖDÜLÜ

Bildiğiniz üzere müzik oyunları son iki senede satış olarak düşüşe geçmeye başladı, çünkü millet artık bu olaya da doydu (en azından Amerika'da öyle oldu). Ben ise ailenizin headbanger'ı olarak piyasaya çıkan bütün müzik oyunlarını almaya ve de yeri geldiğinde sizler için dergimizde incelemeye devam ediyorum. Bu senenin ağır topları elbette ki Rock Band 3, Guitar Hero: Warriors of Rock, DJ Hero 2 ve Kinect için Dance Central idi. Ben dans etmeyi falan sevmem, zaten 117cm bacaklarınız olunca pek de uygun olmuyor öyle eğilip bükülmek falan filan, ama açıkçası Dance Central'dan inanılmaz zevk aldım. Benim gibi bayrak gönderi gibi bir adamı bile şekilden şekile sokmayı başardı o oyun. O yüzden bu senenin en iyi müzik oyununu her ne kadar dans olayını veya hip-hop tarzı şeyleri sevmesem de Dance Central'a veriyorum. Ayrıca Rock Band 3 mü yoksa Guitar Hero Warriors of Rock mı dersek onda da kesinlikle Guitar Hero'yu seçiyorum bu sene.

YILIN TEKNOLOJİSİ

Oyun (ve film) dünyasını ilgilendiren üç önemli teknoloji piyasaya sürüldü bu sene. Neydi bunlar? 3D, Kinect ve de PS3 Move. Hepsinden de birer tane çaktım ve de inceledim, hâlâ da kullanmaya devam etmekteyim. Açıkçası bunların içinden en kullanışlı olanının PS3 Move olduğuna inanıyorum. 3D TV yepyeni bir olaydı, filmlerde, özellikle animasyon filmlerde çok muhteşem çalışıyor. Fevkalade bir olay, gözlükler ve 3D Blu-Ray'ler pahalı olmasına rağmen bence muhteşem bir teknoloji. Ha bu arada SONY ROCKS diyorum tabii. Ancak 3D olayı oyunlarda henüz o kadar iyi çalışmıyor. Ne COD Black Ops'da, ne de GT5'da pek verim alamadım. Şu anda en iyi 3D oyun Motorstorm bence. Tabii teknoloji yeni olduğu için yapımcılar da belki henüz tam çözememiş olabilirler bu teknolojiyi verimli kullanmayı. Bekleyelim görelim diyorum. Kinect ise çok enteresan bir şey. Açıkçası insan vücudunu bu kadar başarılı bir şekilde algılayacağını düşünmüyordum. Ancak ne yazık ki Dance Central hariç çoğu Kinect oyunu vasat. Çoğunu denedim ve pek zevk almadım. O yüzden ben bu senenin yeni teknolojilerinden en iyisinin PS3 Move olduğunu düşünüyorum. Tabii bu teknoloji yeni değil, Wii'de zaten vardı ama Wii'deki yarım yamalak bir şeydi. PS3 Move alırsanız farkı ve kaliteyi görürsünüz. Oyunlarla iletişimi ve oyun kalitesi olarak da PS3 Move şu an için Kinect'den önde bence...

"HADİ LAN ORADAN" ÖDÜLÜ

Nintendo firmasını yine her zaman olduğu gibi "hadi lan oradan" ödülüne layık görüyorum. Senelerdir aynı oyunların sağını solunu değiştirip piyasaya süren, Sony PS3, 1080P'de 3D oyunlar sunarken henüz HD olayına geçmeye bile lütfetmeyen, Mario, Donkey Kong gibi karakterleri şekilden şekile sokup yeni oyun diye piyasaya süren Nintendo'ya "hadi lan oradan" diyorum. Ayrıca çok neşe dolu nefret mail'leri alacağımı da biliyorum...

YILIN GADGET'I

iPhone 4. Nokta. Kullananlar farkı bilirler, ne Android ne Windows Phones ne de o antik teknoloji ürünü





Blackberry'ler iPhone 4'ün yanına bile yaklaşamazlar. Tabii ki oyun açısından bakarsak App Store'daki Cut The Rope, Angry Birds, Plants vs Zombies, Fruit Ninja ve de bütün klasik oyunları da unutmamak lazım. Tetris'den tutun Pacman'e, Tap Tap serisinden Street Fighter'a, Mortal Kombat'a, NFS oyunlarına kadar her şey iPhone'da... O yüzden bir kez daha tekrarlıyorum yılın gadget'ı iPhone 4!!! Nokta. Diğerleri yanına bile yaklaşamazlar...

EN İYİ FİLM ÖDÜLÜ

Sanırım bu kategori de biraz deminki "Yılın Oyunu" kategorisine benzeyecek. Yani ödülün kime gittiği zaten belli: INCEPTION. Yaptığı her film bir ayrı bir şaheser olan Christopher Nolan abimiz yine bu sene ortalığı darmaduman etti bu filmle. Nolan'ın aklı, yaratıcılığı ve film çekme yeteneği, sevdiğim bir aktör olan ve de aynı zamanda bence çok iyi bir aktör olan güzel insan Leo ile birleşince bu harikulade film ortaya çıktı. "Helal olsun Nolan" diyorum, başka da bir şey demiyorum açıkçası. Tabii şimdi geçen ayki yazımda bahsettiğim "anti-popülarite" adamları sağdan soldan çıkacaklar, koyu yeşil hırkalarıyla, saç sakal birbirine karışmış bir şekilde "ulan bu herif filmden anlamıyor, halbuki şu bağımsız filmleri bir izlese, Inception'ın pek de bir halt olmadığını anlar" diyecekler. İzninizle bu adamlara kıçımla gülüp yazıma devam etmek istiyorum. Bu senenin en iyi filmi Inception. Bundan daha iyi bir film izlemedim bu sene. Eğer Inception olmasaydı sanırım Shutter Island'ı seçerdim senenin fillmi olarak. Benim gözümde Leo filmleri bu seneye damgasını vurdu yani. Bunların dışında klasik aksiyon olacak ama Iron Man 2 güzel vakit geçirtti bana ve arkadaşlarıma. İlk film kadar olmasa da Predators filmini de beğendim ben.

SÜRPRİZ YAPAN FİLMLER ÖDÜLÜ

Bence en büyük sürpriz A-Takımı oldu. 80'lerin en iyi dizilerinden biri olan ve benim de çocukluğumda her bölümü seyrettikten sonra dışarı çıkıp sağdan soldan atlamaya başladığım (eski dizilerde hep bir atlama sahnesi vardır) A-Takımı'nın filminin vasat olacağını sanmıştım, yanılmışım. Çok hoşuma gitti ya. Açıkçası Prince of Persia'nın da çok vasat bir film olacağını tahmin ediyordum ama çok haz aldım izlerken. Hazreti Thomes, Thomas'a komaz abimizin Knight and Day'inin de garip bir "chick flick" olacağını umuyordum ama hikâye o tür bir komedi-aksiyon filmi için güzeldi bence, beğendim.

Nightmare on Elm Street de çok klişe olacak diye düşünüyordum, öyle de oldu zaten, ama yine de eğlenceliydi. Klasik slasher filmi işte. Bu arada yeni Freddy çok sapık bir herife benziyor. Rahatsız oldum adamdan ulan.

REZİL FİLMLER ÖDÜLÜ

The Crazies: Ne bekliyordum, zombi filmi çıktı... Zombieland: Hayatımda izlediğim en saçma sapan filmlerden bir tanesiydi. Alice In Wonderland: Favori aktörlerimden biri olan Depp abimizin varlığı bile bence kurtaramadı bu filmi. Repo Men: Bu ne lan... Last Airbender... Splice: Valla spoiler olacak ama abi o yaratıkla seks mi yapılır, n'apıyorsun sen hocam ya... O sahnede patladım ben. Ehehueuhe... Ve de Burlesque... Zorla götürüldüm, içeride iki saat boyunca ne yapacağımı şaşırdım...

EN İYİ ANİMASYON FİLM ÖDÜLÜ

Yav bilader bu da ödülün kime gideceği apaçık belli olan üçüncü kategori oldu, iyi mi? Tabii ki Toy Story 3'e gidiyor Gök++ Oscar'ı. Pixar firması bu alanda en iyi olduğunu kanıtlamaya devam ediyor. Sadece animasyon olarak değil, daha da önemli bir faktör olan hikâye olarak da Toy Story 3 bence diğer bütün animasyon filmlerini ezdi geçti. Hele son sahnede eşek kadar adam olmama rağmen ve o karakterlerin hiçbirinin gerçek olmadığını bilmeme, hatta ve hatta gerçek bile olsalar altı üstü oyuncak olduklarını bilmeme rağmen resmen ağlayacaktım. Muhteşem bir filmdi Toy Story 3. Seriyi süper bir filmle bitirdiler, helal olsun. İki gün önce Despicable Me'yi izledim, pek beğenmedim. How To Train Your Dragon filmine biraz önyargı ile bakıyordum ama gayet güzel bir filmdi. Shrek'in ise artık biraz suyunun çıkmaya başladığını düşünüyorum.



EN SÜPER SOUTH PARK BÖLÜMÜ ÖDÜLÜ

Tabii ki mega bir South Park manyağı olarak bu kategoriyi unutmam mümkün değil. Her sene belli Çarşamba akşamları en büyük heyecanlarımdan birini yaşatıyorlar Matt ve Trey. Bu sene de çok güzel bir sezon geçirdik. Tüm South Park ekibine bizleri güldürdükleri ve eğlendirdikleri için teşekkür ediyorum. Bu sene en çok hoşuma giden bölümler şunlar oldu: The Tale of Scrotie McBoogerballs, Insheeption, Coon serisi ve Creme Fraiche... Scrotie McBoogerballs'da Morgan Freeman'ın Butters'ın o muhteşem eseri olan "The Poop That Took a Pee"'yi okuması beni gözyaşlarına boğdu. Insheeption'da da pizzacının içeri gidip "kim pizza istedi lan" demesi, sonra rüyanın içinden birinin pizza ısmarladığının düşünülüp pizzacının da "I'm going in" deyip milletin rüyasına dalması ve de rüyada pizza siparişi yapanı araması sahnesinde geberecektim gülmekten. Bütün bu bölümleri çok beğendim ama en iyi bölüm ödülü kesinlikle "Medicinal Fried Chicken" bölümüne gidiyor. Resmen ağladım bilader gülmekten ya, gözümden yaşlar aktı. Tam bir Randy ve Cartman klasiği idi bu bölüm. Hele Randy'nin "ball"larının üstünde zıplaması, diğer erkeklerin de mikrodalga fırın kullanıp kendi kanserlerini yaratmaları ve etrafta zıplaya zıplaya dolaşmalarını şu anda hatırlıyorum da tekrar kahkahalara boğuluyorum. Benim babamın da aynı Randy gibi bir adam olduğundan bahsetmiştim sizlere. Muhteşem bir adam Randy de, babam da. Eheuhuhe. Tüm sezonun en muhteşem karesi ise kesinlikle Randy'nin testislerini el arabası ile taşıması sahnesi idi. Bilader 40 sene düşünsem takım taklavatı kırmızı bir el arabası ile taşıyacağım aklıma gelmezdi, muhteşem bir şey bu ya... Ha tabii bir de "Chicks... LOVE'EM..."

MOST VALUABLE PLAYER ÖDÜLÜ

Evet, bu yazıda hep ödül dağıttım, bu sefer de benim aldığım bir ödülden bahsetmek istiyorum. Koskoca şirkette sadece 3 kişide olan bu önemli "Üstün Başarı ve Örnek Teşkil Eden İnsan" ödülünü benim almam hakikaten beni çok mutlu ve onore etti! Her ne kadar şirketimizin Christmas yemeği/partisi akşamı bu ödülü aldığımda 6 kadeh şarap sonrası kafam süper olduğundan, ödülü verirken patronun benim hakkımda neler dediğini veya diğer kişilerin beni nasıl tebrik ettiğini hiç hatırlamasam da MVP ödülü bende en azından. Şirketin Kobe Bryant'ı olduk yani. Eheuuhehu...

Evet ödülleri dağıttık, iki sayfanın sonuna geldik. Başta da dediğim gibi hepinize mutlu, sağlıklı, neşeli ve maceralı bir 2011 yılı dilerim arkadaşlar. "Umarım her dileğiniz gerçekleşir" demeyeceğim, öyle olsaydı zevkli olmazdı, o yüzden umarım peşinden koşup uğruna uğraş ve emek verdiğiniz, çaba gösterdiğiniz her şeyi hakkınızla alırsınız diyorum...

Son olarak da 2010 için "Then I saw her face, now I'm a believer" demek istiyorum. Çok heyecanlı...



HAYALET GEMİ

Emre İnal
emre@oyungezer.com.tr

Gereksiz bilginin erdemi

Topladığımız bütün o çerçöp bilgi, macera oyunlarındaki eşyalara benzemiyor mu? Hani oyunun başında aldığınız çatal oyunun ortasında bir köpek tarafından çiğnenir, oyunun sonundaysa hapiste anahtar olarak işinize yarar...

Elde tutulamayan ve değeri biçilemeyen bir şey bilgi. Halbuki bir yandan da para benzetiyorum kendisini: İhtiyaç olduğunda yetersiz kalır, bazen gereğinden fazlası vardır. Kimi zaman hiç işimize yaramaz, kimi zaman da o olmadan hiç bir şekilde ilerlenemez. Paranın insana, mekâna, statüye ve duruma bağlılığı gibi, bilgi de bunlara bağımlılığını gösterir sık sık. Tamam, benzetiyorum ama, her türlü bilginin paradan ve statüden çok daha fazla işe yaradığına ve kişiyi bunlardan daha hızla ileriye taşıdığına da daha çok inanıyorum gün geçtikçe.

Ancak bilgi çok daha kolay göz ardı edilebiliyor. Bilmiyorum, ben çevremden bilgi alabileceğim her durumu değerlendiren bir insanım. Birçoğunun "boşu boşuna beynini dolduran şeyler" ya da "gereksiz saçmalık" olarak adlandırdığı şeyi dinliyorum, okuyorum, öğreniyorum; bu benim hoşuma gidiyor. Evet, çoğu gerçekten sadece hoşuma gittiği için öğrendiklerim ama olmadık zamanlarda işime yarayanlar da çıkmıyor değil. Hepimiz oyuncuyuz burada, o yüzden topladığımız bütün o çerçöp bilgileri macera oyunlarındaki eşyalara benzetmemi garipsemeyeceksinizdir. Hani oyunun başında aldığınız çatalı oyunun ortasında köpek çiğner, sonra da oyunun sonunda hapiste anahtar olarak kullanırsınız... İşte resmen böyle bir şey, gereksiz bilginin gerekli hale geldiği an.



Yazılarımda da genellikle incelediğim oyunlardan bilgiler serpiştiriyorum araya, bilmem fark ediyor musunuz hiç? Bu huyumu özellikle bilen insanların dikkatini çekiyor mesela, cümle yapısında bir şeyi iyi ya da kötü görmem dışında sadece bilgi amaçlı yazdığım zamanlar da oluyor. Hani ek bilgi derler ya, ben onları cümlelerime tıkıştırmadan duramıyorum işte.

Ha şimdi burada bir not düşeyim, benim bilgi olarak tanımladığım şeyler ders kitaplarından çıkartılabilecek ya da okuyup öğrenilebilecek hazır materyaller değil. Baktığınız kişi, nesne ya da şey hakkında bir önceki bakışınızdan farklı şeyleri düşünmenizi sağlayacak her şey bilgidir bana göre.

Bilmiyorum farkında mısınız ama "gereksiz" bilgi, birçok yolu açan bir şey haline geldi. Tanıdığınız insanlara göre hayatınız şekillenebiliyor, bilgili olduğunuz alternatif konular sayesinde bir yere gelebiliyorsunuz. Mesleki hayatta öne geçmenizi sağlayacak olan şey muhtemelen başkalarının bilmeyip sizin bildiğiniz konular olacak. Hatta günümüzün gözde mesleklerinin birçoğu, var olan bir nesneyi işleyip satmaktan çok, bilgiyi kullanmaya dayalı. Kendi mesleğimde (bilgisayar mühendisiyim, yazılım alanında çalışıyorum) özellikle çok rastladığım bir şey bu benim. Bir temeliniz varsa şayet, başkalarının ulaşamadığı bilgiye ulaşabiliyor ve bunu kullanabiliyorsunuz, sizi ileriye götüren de bu oluyor.

İçinde geçen bir cümleden dolayı, Isaac Asimov'un kısa hikâyelerinden Reason (Sebep ya da Mantık diye çevirebiliriz) geldi aklıma... Gezegenlere mikrodalga ışınlarıyla enerji sağlayan bir uzay istasyonu kurgulanmıştır bu hikâyede. Uzay istasyonu tamamen otonomdur; insan barındırmayan, tamamen robot hiyeraşisinden oluşmuş bir yapıda işlevini sürdürmektedir. İki mühendis (Powell ve Donovan) bu uzay istasyonuna kontrole geldiklerinde şaşılası bir görüntüyle karşılaşırlar. Hiyeraşinin en başında gelen, yüksek kapasiteli muhakeme yeteneğine sahip QT1, adı geçen bu yeteneğiyle kendini, kendi ürettiği tek tanrılı bir din sistemine inandırmıştır. Ona göre insanlar önemsizdir, istasyon dışında aslında yaşam yoktur. En önemlisi, aslında tüm yaptıkları işler Efendi adı verdiği Tanrı-robot içindir. Mühendisler QT1'e gerçeği anlatmaya çalışır ama beceremezler: "Seni biz ürettik, seni buraya biz yerleştirdik ve sen bizler için çalışıyorsun" derler. QT1 ise inanmaz ve çok basit bir mantık ile cevaplar sorularını: "Beni bu kadar bilgiyle donatan varlık nasıl olur da benden daha basit ve daha bilgisiz bir şey olabilir?" Mühendisler elbette ki afallar, çünkü ürettikleri bu robot hiyeraşide kendisinin bir üst noktasını aramaktadır sadece. Hikâye bundan sonra bu sistemin nasıl çalıştığıyla ilgili olarak devam ediyor ama oralarına girmiyorum.

Şimdi bu ne alaka, di mi? Ben buradan şöyle de bir sonuç çıkarmak isterim: Elimizde olan bilginin kontrolünü başka bir kişiye devrettiğimizde olacak budur işte. Yakın gelecekte bizi bu bekliyor demiyorum burada, öyle bir geleceğe varana kadar atılacak çok adım var daha önümüzde.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Kapitalizm HO!

Tüketmek ne acayip bir şey. Biz maaşlı varlıklar kendi varlığımızın değerli olduğuna inanabilmemiz için sürekli üretip, daima tüketmemiz gerektiğine inandırılmışız. Önümüzü ardımızı düşünmeden tüketiyoruz, yiyoruz.

Öyle saçma boyutlara varmış durumda ki bu döngü, farkına bile varmıyoruz. Düşünün ki her gün işe gidiyoruz. Kazandığımız maaşla homini gırtlak, genellikle vücudumuzun ihtiyacından fazlasını yiyoruz. Daha sonra bu fazlalıkları yakmak için spor salonlarına para ödüyoruz. Yani, zamanı paraya, parayı gıdaya dönüştürüyor, gıdayı vücudumuza ekliyor ama fazlalıkları eksiltmek için daha fazla para ve zaman harcıyoruz. Bunda büyük bir saçmalık olabilir mi, sizce de öyle değil mi? Özellikle de buhara dönüştürdüğümüz o kalorilerin dünyanın bir yerinde, birisinin açlıktan ölmesini engelleyebileceğini bildiğimiz halde?

Nerede okuduğumu hatırlayamıyorum şimdi, bir yerde "insanoğlunun teknolojik olarak gelişmesini sağlayan yegane şey içindeki kötülüktür" diyordu birileri. İlk duyduğumda ters gelse de, aslında oldukça büyük bir gerçek payı var. Günlük hayatımızda kullandığımız çoğu teknolojinin ilk olarak askeri amaçlarla üretilmiş olması gibi. İnsanların daha hızlı iletişim kurması için üretilen her teknolojinin, insanları biraz daha asosyal yapması gibi. Bilginin kolayca paylaşılabilmesi için geliştirilen internetin yüzde 65 oranında porno arşivi olarak kullanılması gibi… Daha örnekler çoğaltılabilir.

Doymayan bir yanımız var – ki buna ego diyoruz, nefsimiz. Doymadığı gibi hep daha fazlasına gözünü dikiyor. Araba istiyorsunuz, daha aldığınız anda bir üst modeline dikiyor gözünü. Ev taksitine giriyorsunuz, daha üçüncü ayda daha büyüğünü arzulamaya başlıyor.

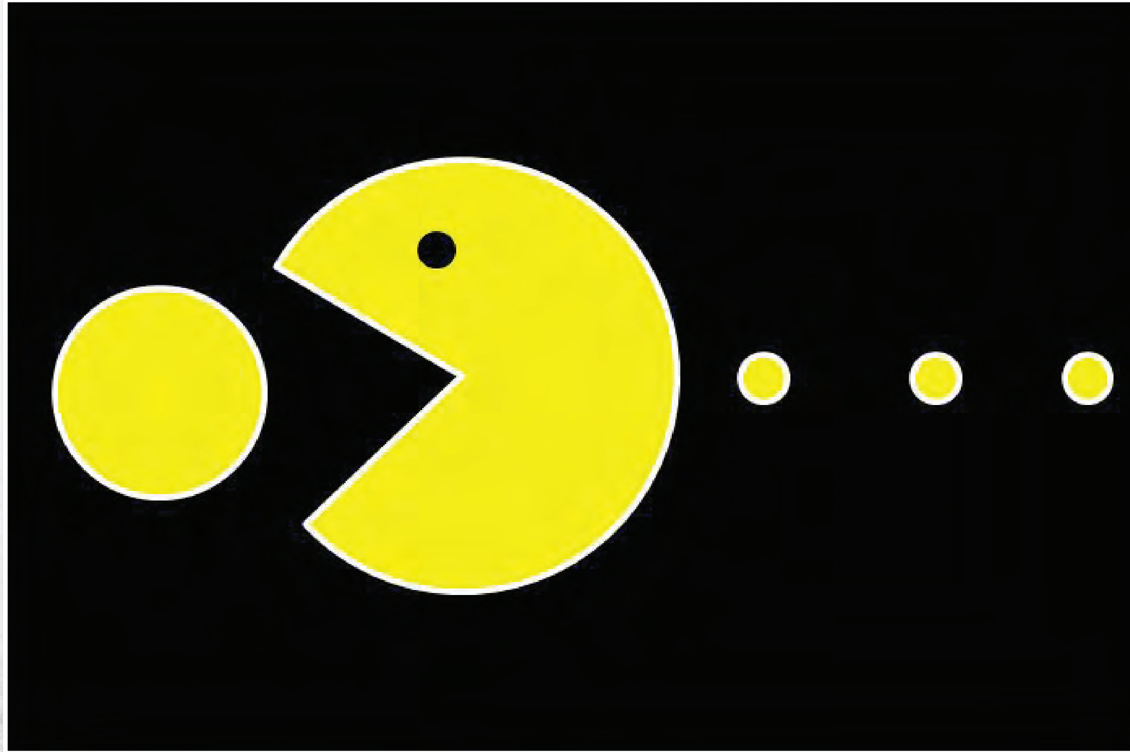
Lakin şöyle bir sorun var: Zamanımızı paraya dönüştürerek ulaşabileceğimiz bu isteklerimizin bir sınırı var. Bir sonraki metaya ulaşmak için kendimizi ne kadar zorlarsak, o kadar mutsuz, o kadar tatminsiz hale geliyoruz. İşin kötüsü bunu görmekten bile aciz hale geliyoruz bir süre sonra. Etrafımızı suçlamaya, saldırganlaşıp iyice insanlıktan çıkmaya başlıyoruz.

Halbuki gözümüzün gördüğü her şeyi istemekten, elimizdeki en basit gördüğümüz şeylere şükretmeyi öğrendiğimiz zaman mutlu olabiliriz ancak. Sağlık gibi, aile gibi, dostluklarımız gibi, bu yazıyı anlamamızı sağlayan aklımız gibi. Hayatımız gibi.

Almaya değil, daima vermeye elimizi alıştırmamız gerekiyor. Verebildiği sürece mutlu oluyor insan.

NOT: Köşenin başlığından bir şey anlamayanları, bu sayıda Eren'in incelediği şahane oyun Raccetear'ı oynamaya davet ediyorum.

Zamanımızı paraya dönüştürerek ulaşabileceğimiz isteklerimizin bir sınırı var ve bir sonraki metaya ulaşmak için kendimizi ne kadar zorlarsak, o kadar mutsuz, o kadar tatminsiz hale geliyoruz.





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

2010'un "en şey" yazısı

Nereye baksam, hangi siteye girsem, hangi linke tıklasam yılın bir şeylerini seçmişler, onları gösteriyorlar. Yılın fotoğrafları, yılın insanları, yılın albümleri, filmleri, rüküşleri, arabaları, reklâmları ve yılın daha bir sürü şeyi. Bir yılla vedalaşmanın en güzel yollarından biri sanırım bu seçimleri yapmak. Muhtemelen bir daha hiç hatırlamayacağın bir Şubat ayını mesela, dinlediğin bir şarkı sayesinde hafızaya yazmak, belli zaman dilimlerini akılda kalıcı bir şeylerle etiketlemek, o tarihlerde yaşıyor olduğunu, bir şeyler yapıyor olduğunu, bunların sende bomboş geçirilmiş birer andan fazlası anlamına geldiğini böylece kendine kanıtlamak.

Ama bazen de insanda kendi kafasına vurma isteği yaratıyor bu listelere bakmak. Zira orada sıralanmış şeylerin neredeyse hiçbirini bilmediğini fark ediyorsun, ne çok şey kaçırdığına hayret ediyorsun, "uyumuşum galiba bütün yıl" diyen pis bir ses vermeye başlıyor kafan. Cehaletine mi yanasın, bu açığı nasıl kapatacağının telaşına mı düşesin, bilemiyorsun. Bana böyle oluyor yani. Herhalde son bir aydır bütün yıl dinlemediğim kadar çok yeni grup dinledim. "İzleriz daha" diye erteleyip durduğumuz filmleri "iki film birden" seanslarıyla arka arkaya izlemeye başladık. Yıl içinde aldığımız pizza kuponlarını bile ancak Aralık'ta tükettik yahu. Tabii 2010'daki her şeyin son kullanma tarihi pizza kuponları gibi 31 Aralık değil, o filmleri seneye de izleyebilirim herhalde, oynanmamış oyunlarım 2011'de raftan uçup gider diye korkmuyorum, zevkle de oynanacaklarını biliyorum. Fakat sorun şu ki bu şeyleri yapan insanlar, seneye de durmayacak, biz eldekini bitirmeden onlar yenisini tıkıştıracak burnumuza. Önceki sezonunu "ya ne olacak, iki oturuşta hepsini izleriz" diye bıraktığımız (ve hâlâ dokunmadığımız) Dexter'ın yeni sezonu da geldi geçti mesela, o iki oturuş dediğimiz şey, kendimize itiraf edemesek de hafiften yalan oldu. Biz burada liste çıkarmakla meşgulken, onlar yeni projelerini tamamlıyorlar, bir suçlulukla "niye benim haberim yok bundan" diye soracağımız yeni hikâyeler yazılıyor bir yerlerde. O yüzden yıl bitmeden temizlik yapmak, yeni yıla olabildiğince az eksikle girmek gerek.

Gerçi çoğu insan bu soruna daha kalıcı bir çözüm olarak yeni yıla "kendimi değiştiriyorum, evet, hıhı, bu sefer kesin düzelicem" kararıyla giriyor. "Bundan sonra daha çok vakit ayıracaksın kendine, vakit öldürmek yok, gereksiz muhabbetler yok, başladığın işi bitireceksin, aileni ihmal etmeyeceksin, haftada bir sinemaya ve oradan çıkışta da kitapçıya gideceksin, kahveyi azaltıp sütü artıracaksın, dişlerin ve ayakkabıların fırçalı olacak, ve daha sürüyle yalan söyleyeceksin kendine. Sonuçta bir tek sonuncusu gerçek olacak." Belki gerçekten verdiği uzun vadeli kararları uygulayabilenleriniz de vardır ama ben bu konudaki irademi her defasında bir çöp kutusuna terk edilmiş halde bulduğum için en azından uygulayabileceğim bir karar vererek böylesi listelerle falan uğraşmayı bıraktım. Evet hâlâ özeniyorum hayatını bir düzen içinde tutabilen insanlara, "yapacağım" dediklerini yapabilenlere, ama en azından artık onlardan biri olmaya çalışmıyorum, farklı gezegenlerden geldiğimizi, onların da bende kendilerinin asla yapamayacağı bir şeyler görüp özendiğini görebiliyorum (ya da bana öyle geliyor, bozmazsanız sevinirim).

Yazıya "yılın en şeyi" ödüllerinin ne işe yaradığını, yıl biterken neler hissettirdiğini anlatmak üzere başlamıştım, söyleyeceklerim de vardı, aklımda listesini çıkarmıştım. Ama yazarken bulduğum başka uçların peşine düşünce yine darmadağın bir yoldan, aklımda olmayan bir yere geldim, bir işi daha yarım bıraktım. Yine de başa dönmek ve en azından aklımdaki şeylerden birkaçını söylemek istiyorum sayfa suratıma kapanmadan...

Bu ay dergide 2010'un oyunlarını seçerken kurulan cümlelerden, hatırlanan oyun anlarından yola çıkarak şunu söyleyebilirim: Hiçbir şeyi değiştirmeyecek olsalar da geriye bakıp sevdiklerini hatırlamak, nefret ettiklerine biraz da böyle uzaktan sövmek, hayatındaki etkisi giderek azalan şeyleri bir defalığına daha böyle bir törenle anmak, konuşmak, tartışmak insanın kendisi için icat ettiği en zevkli şeylerden biri. Hiçbir şey yapmadan geçirilmiş bir yıl bile olsa bu, oturup bir "2010'da yapmadığım 10 güzel şey" listesi falan çıkarmalı insan, seneye o listeyi tamamlamak için değil, sadece bu yılı bitirmek için, bir şekilde. Umarım sizde iz bırakan bir yıl olmuştur 2010, hatırlamak istediğiniz, sevdiğiniz, özleyeceğiniz bir yıl olmuştur. Ve tabii ki 2011'den isteyebileceğiniz bir şeyleriniz de vardır umarım.

Biz burada liste çıkarmakla meşgulken, onlar yeni projelerini tamamlıyorlar, bir suçlulukla "niye benim haberim yok bundan" diye soracağımız yeni hikâyeler yazılıyor bir yerlerde.





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek

tugbek@oyungezer.com.tr

Öyle bir garip sene...

Bu sene okur, bir sürü güzel şey oldu. Ben yılın en çok tatil yapan çalışanı oldum. Ama bence en çok ben çalıştım yine de. Öbürleri benim kadar çalışmamıştır. Ama işte bir 60 gün falan tatil yapmışım ne güzel. Çok yazı yazmadım aslında, başka işlerim vardı ama bence güzel bi sürü şey de yazdım. Cesur Yeni Dünya yazmadım bi tek o bitti çünkü, ne güzel başka şeyler yazdım artık. Bu sene sonra çok güzel oyunlar oynadık. Bence en güzel oyunlar bu sene çıktı. En çok Heavy Rain'i, Civilization 5'i bir de Gran Turismo 5'i sevdim. Bence en güzel oyunlar beşincileri hep, o yüzden Heavy Rain 5 de güzel olacak.

Sonra bu sene Faruk'u evlendirdik biz. Hem de çok eğlendik, The Game'de sabaha kadar parti yaptık. Herkes sordu ne zaman açıyorsunuz diye ohoo biz çoktan açtık. Sonra Damla ESL yaptı bu sene, tiramisudan güzel oldu valla. Yeni site yaptık bir de ama o çok istediğimiz kadar güzel olmadı. Ama şimdi güzel yapıcaz onu da. Ayıp ettin biz hiç kötü şey yapar mıyız okur? Güzel bir şey daha yaptık ama daha bitmedi onu söyleyemem. Aslında bu sene uslu durmaya yeminliydik. Yeni bir şey yapmayalım dedik, önce şu yaptıklarımız belini doğrultsun. Seneye şimdi bir sürü süper proje fikri geliştiricem inanamayacak kimse.

Ben sanmıyorum ki hiçbir sene bu kadar ağlamış olayım ve huzuru bu denli tatmış olayım. Garip bir seneydi cidden valla.

Sonra bu sene ben bir sürü şey öğrendim. Gülme valla insan 35'ine gelip de en bildiklerinin yanlış olduğunu sonradan anlıyormuş. Mesela geçen gün TED'de izledim barışın bir anlamı olmadığını, hayatın her şeye baskın gelebileceğini ve asloldüğunu. Düşünmenin en büyük hastalık olduğunu. Ben herkesi sevebileceğimi, herkesi anlayabileceğimi öğrendim. Sevmenin de bir sınırı vardır derdim, yokmuş meğerse. Bir sürü Bodhissatva'larla tanıştım, Karmapa ile de tanışacaktım ama Hindistan izin vermedi, bi de Dalai Lama'yı çok sevdim, o da dedem gibi. Çok üzüldüğüm de oldu çok mutlu olduğum da. Mutluluğun bende olduğunu öğrendim. Sonra anladım mutlu olmanın da üzülmenin de boş olduğunu ve hepsinin beni aydınlatabileceğini.

Bu sene bir sürü eski arkadaşımla buluştum. İnsanlar erişilmez değilmiş. Ama insanın gideceği varsa kalmadığını da öğrendim. Ben sanmıyorum ki hiçbir sene bu kadar ağlamış olayım ve huzuru bu denli tatmış olayım. Garip bir seneydi cidden valla. Çok kilo verdim bu sene, bir ara bir sürü yoga yaptım. En çok TED izledim. Herkesi de dürttüm izlesinler diye. Ben ömrümde böyle güzel şey izlemedim.

Bu sene Oyungezer'i bayağı büyüttük. Bence daha güzel oldu bu sene dergi. Kalabalıklaştık da bir sürü. Bir ara Şennur Abla çok ağlıyordu bu kadar adama nasıl yemek yetiştiricem diye. Ama Allaha şükür hep doyduk, çok güzel yedik. Nefes aldık biraz, artık çok yazmak istediğimizde yazabiliyoruz, kalın dergi yapıyoruz arada. Ele o kadar güzel geliyor ki, dergiyi şöyle bir tartıp "ne yazmışız be kardeşim" demenin zevki apayrı. Kimin ne dediği de daha az umurumuzda. Biz biziz be okur, neysek oyuz. Gerisinin de bir önemi yok. Biz neyin güzel olduğuna inanıyorsak oyuz.

Bu sene bir tek ofiste dönen muhabbetleri anlayamadım bir türlü. Hep bir şeyler izleyip eğlenmiş oluyorlardı ben yokken, sonra twitter'a falan yazdılar mı anlamıyordum ben. Ama hepsini sordum Serpil anlattı tek tek. Bu sene ofiste herkes pek sosyal ağlaştı da ben halen beceremedim o işi pek. Sonra ofisçe iPhonecu olduk okur, Apple saflarına geçtik. Kaan hepimizden nefret etti bu yüzden. En çok ben iPhonecu olmuşumdur bence.

AAA!! En önemlisini unutuyordum bak. Bu sene biz ofise kedi aldık, daha doğrusu kedi ofisi kendine ev aldı. Adı Piyu Piyu galiba, öyle bir şeyler, Sinan dışında kimse tam bilmiyor. Ama hepimiz öyle sevdik ki oyun manyağı oldu ama görsen nasıl güzel bir hayvan. Dur dur bu sayfaya bir resmini koyayım hemen. Kediyi gören var mııı!!!



Bu sene blog tutmaya başladım sonra. Son zamanlarda sıkıldım biraz sanırım ama güzel bir şeymiş blog tutmak. Gerçi gittikçe dergi kokmaya başladı, garip bir şey oldu. Ama şeylerin doğasında kafasına göre garipleşmek, benim elimdeyken öyle. Yeni arkadaşlar edindim bu sene. Bazıları garip oldu. İnsanın hayatına birilerinin girip çıkması boyuna çok güzelmiş. Ne gelenleri yadırgadım ne de gidenlerin arkasından ağladım. Sevdiğim insanı sevdim, arkalarından el salladım.

Yıllar sonra Counter bile oynadık ofiste. Öyle bir garip sene işte...

Posta İdaresi



Bilgi çağında yaşayanlara verilebilecek en güzel hediye, doğru bilgiye ulaşma rehberi olsa gerek.

Televizyon izlemeyi bırakalı iki yıldan fazla oluyor. Evimizdeki tek bilgisayarın ortak kullanıldığı için salonda durduğu, televizyondan yayılan *ana* haberlere ve gereksiz birtakım programlara kulak misafiri olduğum günler geride kaldı. Haber alma konusunda bir kez olsun eksikliğini hissetmedim, çünkü elimin altında internet vardı. Ama dünyada olup bitenlerle sahiden ilgilenmeye başladığımda gördüm ki, internet haberciliğinin de medyanın geri kalanından bir farkı yoktu.

En prestijli gazetelerin internet sayfalarını açıp bakın. Yarısını yarı-çıplak kadın fotoğrafları ve imalı başlıklar oluşturuyor. Bir kısmı haberleri zaten işine geldiği gibi çarpıtıp aktarıyor, tarafsız habercilik anlayışını benimsemiş olanlarsa gösterdikleri özensizlik sonucu önünüze yine yanlışlarla dolu haberler sunuyor. Haberlerin haber değeri bile taşıdığı yok, çünkü hazırlayanların sağda solda buldukları üçüncü sınıf uzaylı videolarını bilim-teknoloji bölümü ve "bu görüntüler dünyayı değiştirecek" başlığı altında yayımlamakla ilgili bir sorunları da yok. Derken takip edilesi tek haber sitesinin de sansürle ilgili bir haberin altına yazılan yorumu sansürlediği görülünce, insanın geriye kalan ümidini de yitirmekten başka çaresi kalmıyor.

Bu konuyu neden bu kadar önemsiyorum? Önemsiyorum, çünkü en aklı başında bildiğiniz insanlar dahi "daha önce bir haberde okumuştum" diyerek gerçekdışı bir durum veya olayı size gayet doğalmış gibi anlatabiliyor. Size de güvendiğiniz bu insandan gelen yanlış bilgiyi, size güvenen diğer insanlara veba gibi yaymak düşüyor.



Kaynağı ne kadar güvenilir olursa olsun, okuduğunuz veya bir yerlerden duyduğunuz hiçbir bilgiyi sorgulamadan, araştırmadan kabullenmeyin. Zamanla o yanlışlar içinizde öyle bir birikiyor ki içinde yaşadığınızı sandığınız dünya, gerçekte yaşadığınızdan bambaşka bir yere dönüşüyor.

39. Posta İdaresi'ne hoş geldiniz.

YILLANMIŞ OKUR

Merhaba Oyungezer, merhaba Eren ve merhaba Oyungezerler.
Sevgili Oyungezer ailesi, sizi tam '97 yılından beri takip etmekteyim. Aslında birçok kez mail atmak istedim ancak kısmet olmadı. 13 yaşında önceki dergiden itibaren (aslında adını yazmaktan utanmıyorum, eski kadroda en iyi dergiydi piyasadaki ama yine de yazmayayım, belki sorun olur) 13 seneden beri sürmekte dostluğumuz. Pıtı pıtı apalak şişman bir çocukken girdiğim Anadolu lisesinden mezun olup, üniversiteyi kazanıp, üniversiteden mezun olup, evlendikten sonra balayında (hatta dergiyi elimden düşürmüyorum diye azar işitmişliğim var :) yanımda olan ve şimdi başlayacak olan askerliğimde de yanımda olacak olan sizlere sonsuz teşekkürler.

Merhabalar Emrah, hoş ge-- dur hele, nereye gidiyorsun? Aa... Vatani görev dedi, gitti valla. Umarım bir an önce ve sağ salim dönersin aramıza. Sayende yeni bir kelime (apalak) öğrendim bu arada, teşekkürler.

İzin verirsen Eren, 13 senenin acısını çıkarmak istiyorum, o yüzden kırpmazsan sevinirim. Öncelikle benim için çok özel olan dört yazara selamlarımı iletmek isterim. Sinan Abime, Tuğbek Abime, Burak Abime ve Serpil Ablama kucak dolusu selamlar, saygılar. Ve bir de nam-ı diğer Mad Dog'a, eminim o da alıyordur dergiyi, kucak dolusu sevgiler ve saygılar. Onun yeri bambaşkadır her zaman bende ve benim kuşağımdan Oyungezer'i öncesiyle ve sonrasıyla takip eden herkes için de. Hatırlıyorum da Tuğbek ve Serpil evlendiğinde sanki ailemden birileri evlenmiş gibi sevinmiştim. Geçen seneye kadar 2000 yılından itibaren tüm eski dergi arşivim elimdeydi, ancak evlendikten sonra eşim istemedi ama Oyungezerlerime dokundurtmadım (kılıbık sanmayın he, evlenince işler değişiyo :)

Sen de onun değer verdiği başka bir şeyi evde istemediğini söyle, ödeşin (eyvah, Oyungezer karı-koca arasına nifak sokuyor!).

337. Dönem olarak yapacağım askerliğimden kısmetse (inşallah) mayıs ayında döneceğim ve bir terslik olmazsa haziran ayında bizim ailemize de yeni minik bir guzu (: katılacak, onunla dergi fotoğraflarını çektirip göndereceğim.

Amanın çok da şekerdir şimdi o; insan embriyosu ne kadar şeker olabiliyorsa artık. Yalnız millet çocuğuna futbol forması giydirir, biz eline oyun dergisi tutuşturuyoruz, âlem insanlarız vesselam.

Umarım bu 5 ay içinde dergiyi kışlanın içine sokabilirim ve bir nebze de olsa sizlerin vesilesiyle benim dünyamı takip edebilirim, ancak izin verilmez ve Oyungezer'i içeri sokmazlarsa eşim benim için her ay alıp saklayacak ve mayıs ayında artık bir haftada 5 aylık derginin acısını çıkaracağım. Geldikten sonra her ne kadar iş ve diğer sorumluluklar birikecek olsa da umarım kaliteli oyunlar da birikir de güzel güzel oynarım.

Daha önce kışladan ellerinde dergiyle fotoğraf gönderen okurlarımız olmuştu, ama her yerde aynı serbestlik olmasa gerek. Onu sokan başka dergileri de sokar yani, di mi.

Madem Posta İdaresi'ne ilk kez yazıyorum, birkaç soru ve temenniyle mektubumu bitireyim.

1) Her ne kadar sıkı bir bilgisayar oyuncusu olsam da bu sene Xbox 360 aldım (strateji oyunları olmadığı için benim için her zaman ikinci plandadır konsol, bu böyle bilinsin :) Fakat sormak istediğim soru, askerden döndükten sonra bir de PS3 almayı düşünüyorum, sizce değer mi yoksa gerek yok mu? Gerçi ben kendi içimde cevabımı %80 değer diye verdim ama yine de sormak istedim.

Değip değmeyeceği iki faktöre bağlı ki birincisi ve en önemlisi maddi durumun. Eğer çok rahat durumda değilsen, yakın zamanda evinize bir boğaz daha ekleneceğine göre iyice bir düşünüp taşınmak, gerekiyorsa kişisel masrafları biraz kısmak gerek. İkinci faktör, oyun faktörü. Elinde halihazırda bir Xbox 360 da olduğuna göre, PS3 almak için geriye tek geçerli sebep *Heavy Rain*, *Gran Turismo 5*, *Killzone 3*, *LittleBigPlanet 2* ve *Uncharted 3* gibi PS3'e özel oyunlar kalıyor. Onların listesine bir bak, hangilerini mutlaka oynamak istediğini düşün, değip değmeyeceğine ona göre karar ver derim ben.

2) Ne zaman düzgün bir LotR oyunu yapılacak?

Mart sonunda gelecek olan *War in the*

Gerçek zama

strateji oyunu

Oyunseverler StarCraft II'yi çok bekledi ama bu bekleyişe değdi. Orijinal oyundan 20 yıl sonra Terrans (insanlar), Zergs (uzaylı sülükler) ve Protoss (uzaylı ölümcül böcekler) yine karşı karşıya. Eskiyle yeniyi birleştiren StarCraft, gerçek zamanlı oynanan bir strateji oyunu ve fanları müsabaka partileri bile düzenliyor.

Süper tuhaf

Eğer farklı ve tuhaf bir oyun arıyorsanız, Super Meat Boy (Süper Et Çocuk) tam size göre. Siz bir et parçasısınız, ve sevgilinizi Dr. Fetus'un elinden kurtarmaya çalışıyorsunuz. Daha büyük bir kara mizah olabilir mi? 1980'lere götüren oyunun retro görüntüsü çok güzel.

Yine uzaylılar,

vine insanlar

Habertürk gazetesinden bir alıntı: "Terrans (insanlar), Zergs (uzaylı sülükler) ve Protoss (uzaylı ölümcül böcekler) yine karşı karşıya..." Sülük? Böcek?! (Resmi paylaşan Recep Erden'e teşekkürler.)



Bahadır "s1lenc3d" Bal, Black Ops'ta bize bir Goyun yapmış.

"Pıtı pıtı apalak şişman bir çocukken girdiğim Anadolu lisesinden mezun olup, üniversiteyi kazanıp, üniversiteden mezun olup, evlendikten sonra balayında yanımda olan ve şimdi başlayacak olan askerliğimde de yanımda olacak olan sizlere sonsuz teşekkürler."

***North* var ama ne yalan söyleyeyim, artık bu konuda bir beklenti taşımıyorum ben. Tüm Tolkien hayranlarına da aynısını öneriyorum.**

3) Age of Empires serisi hakkında yapılacak olan muhtemel bir oyun hakkında herhangi bir bilginiz var mı? Ne güzeldi o "emrin", "yaparım", "oduncu" deyişleri.

Geçtiğimiz yıl *Age of Empires Online* açıklanmıştı ki şu an kapalı beta test aşamasında. Özünde yine bir gerçek zamanlı strateji olsa da, devasa online oyun özellikleri taşıyor ve renkli grafikleriyle de serinin önceki oyunlarından ayrılıyor.

4) Yılların PES'çisi olsam da bu sene FIFA 11 aldım, oyun olmuş dedim, ama yine de mazideki World Cup 98 tadını vermedi. Bir de geçen gün arkadaştan FIFA 99 alıp bilgisayara kurdum, o zaman muhteşem gelen grafikler şimdi resmen komik geldi, ancak oyun dinamiği halen PES 2010'dan güzeldi.

Soru sormamışsın madem, ben de cevap vermeyeyim o halde (: *World Cup 98* oynadığım ilk üç boyutlu futbol oyunuydu, o yüzden bendeki yeri ayrıdır. *World Cup 2002*'den sonra da futbol oynamayı bırakmıştım zaten.

O dediğin şey bana *Wolfenstein 3D*'de olmuştu. Yıllar sonra nostalji niyetine tekrar kurduğumda piksel piksel grafikleri görünce şaşıp kalmıştım, gözüme o kadar kötü görünmesini hakikaten beklemiyordum. Yıllar sonra görüp de komik bulmadığım yegâne grafikler *Final Fantasy VIII*'in animasyonları diyebilirim. İlk çıktığı zaman benim bilgisayarım kaldırmadığı için demosunu çalıştıramamıştım. Hemen ardından bir Compex fuarında, Tuğbek Abi'nin ekibe daha yeni katıldığı zamanlarda standa kurduğu bilgisayardan izleyebilmiştim Squall ve Rinoa'nın dans sahnesini.

Hayatım boyunca bir daha başka hiçbir oyunun grafiklerini görüp de ağzımın -gerçek anlamıyla- açık kaldığını hatırlamıyorum.

5) Xbox Kinect mi daha iyi yoksa PS3 Move mu? Gerçi bana göre hiçbiri fare-klavye ikilisinin yerini alamaz ama, Kinect almaya değer mi?

Sony'nin Move'uyla Nintendo'nun Wiimote'unu kıyaslayabiliriz ama Microsoft'un Kinect'i ayrı bir sınıfa giriyor açıkçası. Kinect'in Xbox üzerindeki kullanım alanı şu an gayet sınırlı ve uygulaması da biraz problemli, daha fazla bilgiyi yine bu sayımızda bulabilirsin. Tuhaftır ki Kinect esas gücünü iki-üç tanesini birlikte bilgisayara bağladığında gösteriyor. YouTube'dan ilgili videolara bir bakın, adamlar odanızı üç boyutlu bir ortama dönüştürüp içinde dilediğiniz gibi dolaşmanızı bile sağlamış.

Klavye-fare ikilisiyle karşılaştırmaya gelince, onun yerini alabilecek tek şey dokunmatik yüzeyler gibi görünüyor şimdilik. Yine de büyük konuşmayalım, zira kullanıcı arabirimleri üzerinde düşündüğünüzden çok daha fazla çalışma yapılıyor. Aralarından bir tanesi çıkıp her an hayatımızı değiştirebilir.

6) Mad Dog geri gelse güzel olmaz mı?

Benim için de yeri ayrıdır Mad Dog'un, selam olsun kendisine. Nerededir, ne yapıyordur pek bir bilgim yok açıkçası; ama artık geri gelmektense, motorunu ilerilere doğru sürmeyi tercih edermiş gibi geliyor bana.

Sorularım bu kadar, birkaç cümle daha etmek isterim. Mehmet Kentel takdir ettiğim ve çok başarılı bulduğum, yazılarını zevkle okuduğum bir yazardı. Umarım hayatında başarılı olur, büyük bir terslik olmazsa başarılı olacağı kesin, ona da selamlarımı iletirim.

Ben sizinle 13 sene geçirdim, her ne kadar hayat durağan olmayıp zaman geçse ve bizlerin rotası da eskilerin rotasına girse de, umarım çocuğum da sizlerle güzel vakit geçirir, en azından belirli bir süre. Hepinizi gerçekten çok seviyorum, elinize, emeğinize sağlık.
Emrah *'Saint Simon'* Cebecioğlu

Kendimi bildim bileli *büyüyünce* nerede ne yapıyor olacağımı düşünür dururum. Bugüne kadar hiç tam olarak başarılı bir tahmin yapabilmiş değilim. Tutturabildiğim kadarıyla hâlâ bilgisayarın başındayım ve sanırım başında oturmaya da devam edeceğim. Yaptığım işi seviyorum, ama mesela hâlâ oyun yapımı konusunda içimde bir ukde taşıyorum. Eninde sonunda da bireysel olarak veya bir ekip içinde mutlaka bu hayalimi gerçekleştireceğim. Gargamel'in deyimiyle, yapacağım son iş olsa bile, bir gün...

Son üç senedir aynı şeyi bu dergi için de düşünüyorum. Hadi diyelim ki ben kalıcıyım, ya diğerleri? Burada kimse dergi olmasa dahi açıkta kalacak insanlar değil, hatta bir kısmı hâlihazırda başka ve göreli olarak daha iyi işlerde çalışıyorlar. Günün birinde belki onlar da kendi içlerindeki ukdeleri dışarı çıkartmak, ya da belki hepsini bir kenara bırakıp arka bahçelerinde domates neyin (There's a zombie on your lawn?) yetiştirmek isteyecekler. Belki o sırada sizlerden birileri katılacak aramıza. Hayat bu, belli olmaz.

Öyle ya da böyle, zamana meydan okuyan bir oluşum Oyungezer. Dergilerin, daha doğrusu basılı yayınların gerek sayfa gerek okur sayısı olarak küçüldüğü bir dönemde, biz tam tersini yapıyoruz. Geleceğin neler getireceği belli olmasa da, kendi hayal ettiğimize ulaşmak adına, çalışmaya devam ediyoruz.

YENİ YIL BEKLENTİSİ

Merhaba Eren Abi. İşte başlangıçsız, yeni yıl mesajım:
...mesela, Quake 3'ün tam çözümünü yazan bir oyunsever çıktığında veya benzer bir şey olunca: 1'den başlayalım, milât olsun (evet, bence de buna milât değil, çağ atlama denir). Ama bu, 2013 gibi olsun ki 2012'de bir şey olmayışını rahat rahat izleyelim. Ne bileyim sıkıldım ben, bu "yeni yıl" denilen şeyden. Bir milât gerek artık. Hem böyle olunca: FIFA 1 çıkar, 2014 değil de 1 Dünya Kupası düzenlenir, 2013 yılında doğan çocuk 1 yılında 1 yaşında olur falan. Neyse, 2011'iniz kutlu olsun, daha nice 2011'lere! (milâtlara)
İyi çalışmalar...
Semih "goyungezer" Etiğ

Merhaba diyerek zaten bir başlangıç yapmışşın ama. Olmadı Semih. İsa'nın dönüşü yeni bir çağa geçip tarihi sıfırlamak için güzel bir bahane olabilirdi. Amerikalıların %41'i 2050 yılına kadar İsa'nın kesinlikle (%23) veya muhtemelen (%18) geri döneceğine inanıyor mesela. Halbuki dönen dönmüş zaten; bakınız Jesuskane burada, aramızda. Bu durumda, dediğin gibi, kendimiz bir bahane üretmeliyiz. Ülkeleri birbirine düşürelim, herkes birbirine nükleer silahlar fırlatsın, dünya nüfusu milyonlarla ölçülecek kadar azalsın mesela. Ardından haydi

İngilizce Zamanı

Michael Jackson'ın konser kayıtlarıyla bir belgesel yapılacağını ve adının "This Is It" olacağını öğrenen Semih Etiğ, bir afiş hazırlamaya karar vermiş. Ancak İngilizcesi yeterli olmadığı için bir yanlış anlaşılma olmuş... Semih'i acilen dil kursuna gönderiyoruz ve gelecekte yurtdışında geçirebileceği olası bir tatilde problem yaşamaması adına en kısa zamanda *beach* ile *bitch* arasındaki farkı da öğrenmesini temenni ediyoruz.



Yarışmamızın kuralları basit: Bize İngilizce kursuna ihtiyaç duyduğunuzu ispatlayan herhangi bir formatta herhangi bir şey gönderiyorsunuz. Biz de bizi en çok ikna eden ve/veya en yaratıcı katılımcıya English Time'dan dil kursu hediye ediyoruz. *WE WAITS (and so does Tom)!*



bismillah baştan uygarlık kuruyoruz diyelim, tarihi de sıfırlayalım. Evet, pek güzel bir bahane oldu bu bence.

MUSLUĞU ÇEVİRMEYE GİDİYORUZ

Selam Eren Okka,
Yıllardır (2 yıl) düşünüp de yazmadığım maile başlıyorum. Neyse işte sene 2008, ikinci kez üniversite sınavından çıktığım sıcak bir haziran günüydü. Kendi kendime dedim ki, "Ulan bi Level vardı epeydir okumuyorum, bir alayım neler olmuş oyun dünyasında." (Bilgisayarı yenilemek, bunun için fikir edinmek amacı da var tabii.) Aldım dergiyi baktım yine kendi kendime, "Ulan nerede Sinan Akkol, nerede Tuğbek Ölek, Serpil Ulutürk, Burak Akmenek, Berker Güngör?"
Nerede bu devlet, nerede pijamalarım?!

Sonrasında internette araştırıp OGZ'yi ve nasıl kurulduğunu öğrendim, takdir ettim. O zamandan beridir de dergiyi kaçırmadan (aslında bir defa kaçırdım, iki ay boyunca kasımdayız diye düşünüp aralık sayınızı kaçırmıştım geçen yıl) alıyor, severek okuyor ve burada da 3-5 eleştiri ve soruma yer vermek istiyorum. Umarım bu girişle sıkmadım seni. Neyse maddeli kısımlara geçelim.
Ben sıkılmadım, bana bir şey olmaz. Gördüğün gibi mektup sayımız zaten az bu ay, utanmasam kırpmak yerine aralarına gaipten cümleler sıkıştıracağım. Önemli olan okurun sıkılmaması. Gerçi burada sarf ettiğin bir cümlenin okurların yarısını gülmekten kırıp geçirirken kalan yarısını sıkma ihtimali de var. Bir de benim idarecilikten çok meta-idarecilik yapıyor olma ihtimalim var.

1- Yukarıda saydığım isimlerden Berker Güngör'e ne oldu?
Az evvel geçti buralardan.

2- Episode 3 için Valve'ı dövmeye ne zaman gidiyoruz? L4D2 neyse de Portal 2 bile daha önce çıkacak gibi duruyor (dayağı meşru kılma çabam).
Gabe candır ya, dövmeyelim. Adam koskaca Valve'ın patronu, bir derdin olunca mail atıyorsun, kısa da olsa cevap yazıyor, ilgileniyor.
***Portal 2*'nin daha önce çıkacağı kesin zaten, her ne kadar bir miktar ertelenmiş olsa da. *Episode 3* için stratejik anlamda doğru zamanı kolluyorlar gibi geliyor bana. Bir ihtimal *EP3*'ü *Half-Life 3*'ü duyurduktan, tekrar bir hype yarattıktan sonra yayımlayabilirler mesela.**

3- Ya aslında dövmesek mi? Steam'i de çok seviyorum şahsen, Steam'i özendirseniz olmaz mı Türkiye'de oyunculuğun gelişmesi açısından? Bahsettiğim 2008 yazında Orange Box'la Steam'e girdim ve indirimler falan derken bir sürü oyun aldım, korsandan soğudum. 7,5 dolara L4D2 aldırdığım bir arkadaş için de aynı durum geçerli. O benim kadar varyemez değil, hatta Call of Duty: Black Ops aldı 60 doları bastırıp, ben öyle indirimden indirime :D
Aha, bendensin! Steam de mübarek, öyle indirimler yapıyor ki; normal zamanda oyun alası gelmiyor insanın. Ben de bir tek *Super Meat Boy*'u ön siparişle aldım şimdiye kadar, geri kalan oyunların hepsi özel indirimlerden. 01:08 var şu anda yeni günlük indirimlerin açıklanmasına, heyecan dorukta... 39 saniye kaldı... Kendisi sayfayı yenilemezse diye elimi F5 tuşunun üzerinde bekletiyorum... Hobaa! *Mass Effect* oyunları yarı fiyatına! *Darksiders* sadece 10 dolar!... dediğime bakma, alacağımdan değil. Önceki birkaç gün (kendi standartlarıma göre) feci para harcadım zaten.

4- Yalnız orijinaline para vermek istemediğim bir seri var ki o da NBA 2K serisidir (dikkat Oyunezer yazıp işinizi elinizden almak üzereyim). Arkadaş, 2K Studios'ta basketbol oynamayı geçtim izleyen adam yok mu? Niye eşleşmeli geri koşmuyor oyuncular? Her boş döndüğümde sayı yemek zorunda mıyım? Niye perdelerde oyuncu değişmesi hiç uygulanmıyor? Niye alan paylaşımı yok hücumda? Niye 3'e 3 hızlı hücum koştuğumda oyuncularım üçlük çizgisi dışında bekliyor?... Daha gider bu ama uzatmayayım. Sizden ricam, verdiğiniz not olan 8,9'u tekzip etmenizdir, yoksa NBA2KYAOD (NBA 2K Yüzünden Alkolik Olanlar Derneği) olarak dava açacağız. En iyi oyun olması iyi olmasını gerektirmiyor. "Ha bu kadar konuştun, oynamayı bırakacak mısın?" dediğini duyar gibiyim ve hayır bırakmayacağım :D


Havalar soğuyunca insanlar PvP modundan çıkıp PvE moduna giriyor. Bu sırada kardanadamlara da bir haller oluyor...

Bana basketbolu unuttuğumu hatırlattığın için teşekkür ve de teessüf ederim Mert =(İncelemeyi yazan Kaan Abi'ye danıştım ve hızlı hücumda ileri koşan rakip oyuncuları gerçekte de durdurmanın güç olduğunu ama oynadığın takımın taktiklerini değiştirerek yaşadığın problemlerden bazılarının üstesinden gelebileceğini söyledi. Bir de tuş yapılandırmasına bir bak istersen, belki oyuncuları ileri koşturmak için bir seçenek vardır.

5- Şimdi burada sana garip veya komik gelir mi bilmem ama ciddi bir eleştiri yapacağım.
Ciddi eleştirileriniz için mail adresimiz... Niye garip gelsin canım, buyur.

Bence artık DVD vermeyin.
Hoop, dur bakalım orada. Ciddi dediysek o kadar da ciddi demedik. İşimi elimden mi almak istiyorsun? Üç çocuk babasıyım, geçim derdindeyim, yapmayın etmeyin. Yoksa, yoksa seni karşı dergiden mi gönderdiler?!

İçerik zaten internetten yasal ve bedava olarak erişebileceğimiz şeyler. Bilgisayarı olan, dolayısıyla DVD görüntüleyebilen herkesin de internet bağlantısı vardır bence. Biliyorum Hititlere dayanan eski bir gelenek bu ama devrin değiştiğini kabul eden ve uygulamaya geçen ilk dergi OGZ olsun istemez misin?
Pazarlama alanında bir iş düşünmüş müydün?

Demin dediğim gibi komik ve garip bulmazsan önerimi, en azından bi anketle falan forumu yoklayın derim. İndirim yapıp talebi artırabilir veya oyungezerlere güvenip indirim yapma-

Mektuplarınız için adresimiz **postaidaresi@oyungezer.com.tr** diyorum ama kime diyorum? Mektup göndermeyen herkes için geliyor:



Diğer bir deyişle, *I am disappoint!*

Gezenti

Eyüb Canlı



İki ay önce bir sempozyum için Bulgaristan'ın Gabrovo şehrine giden Eyüb, fotoğrafları arkadaşından bir türlü alamayınca gezentisi bu aya kalmış. Gün olur Bulgaristan'a ve özellikle de Sofya'ya yolumuz düşerse, yerel halktan güvendiğimiz biri olmadığı sürece gece yaşamına dalmamamızı da öğütlemiş.

yıp, para biriktirip birkaç ayda bir tam sürüm oyun hediye edebilirsiniz. Ne bileyim bunlar geldi aklıma.

Dalga geçtiğime bakma, önerin gayet mantıklı aslında. Yine de kaçırdığın birkaç nokta var, izninle anlatmaya çalışayım. Birincisi, derginin yanında verilen her şey bir promosyon değeri taşıyor ve işine yarayacak olmasa dahi insanın gözünde ürünün değerini artırdığı için onu satın almaya teşvik edebiliyor. İkincisi, hepimizin evinde 32 Mbit'lik sınırsız internet bağlantısı dahi olsa, yine derginin yanında bir tekerlek arayanlar olacaktır. Herkesin çıkan bütün oyunları indirip denemek, tanıtım videolarını gözden geçirmek için yeterli zamanı yok. Biz onu sizin yerinize yapıyor, bir süzgeçten geçirip aralarından en kıymetli olanlarını seçiyor, ekstra içeriklerle süsleyip önünüze hazır olarak sunuyoruz. Diğer yandan mesela Araçlar bölümünde bilgisayarınıza format attıktan sonra ihtiyaç duyabileceğiniz çoğu uygulamanın her zaman en güncel sürümleri yer alıyor ki oyun dergileri bir yana, normal bilgisayar dergilerinde bile yok bu içerik. Sözün özü, bence DVD vermeye devam edelim. ^^

6- Bir de Muder vardı dergide, güzel yazıyordu ona ne oldu?

İlhan İrem esprisi yapmamak için kendimi zor tutuyorum ve bunu buraya yazdığıma göre tam olarak tutabilmiş de değilim. Muder'den benim de haberim olmadığı için Serpil'e danışmak istiyorum bu noktada. *(Muder'i derginin içinde dolaşan, zaman zaman ortaya çıkan bir hayalet gibi düşündüm ben hep. Ortadan kaybolması büyük bir sürpriz olmadı bu yüzden. Var mıydı, yok muydu, nereden gelmişti, nasıl kayboldu, hâlâ pencerenin önündeki kuşlara ekmek kırıntısı bırakıyor mu, metro durağındaki o garip adamla muhabbet kurdu mu, bilmiyoruz. Ehe, evet, iletişimimizin aniden kopmasını ancak bu kadar şiirselleştirebildim. Ama cidden, Muder Oyungezer'e can katmış insanlardan biri olarak bir şekilde sayfalarda dolaşmaya devam edecektir, candır. -Serp.)*

7- Bu sayıda donanım soran birini kovalamışsın o yüzden bu soruyu sormayacağım.

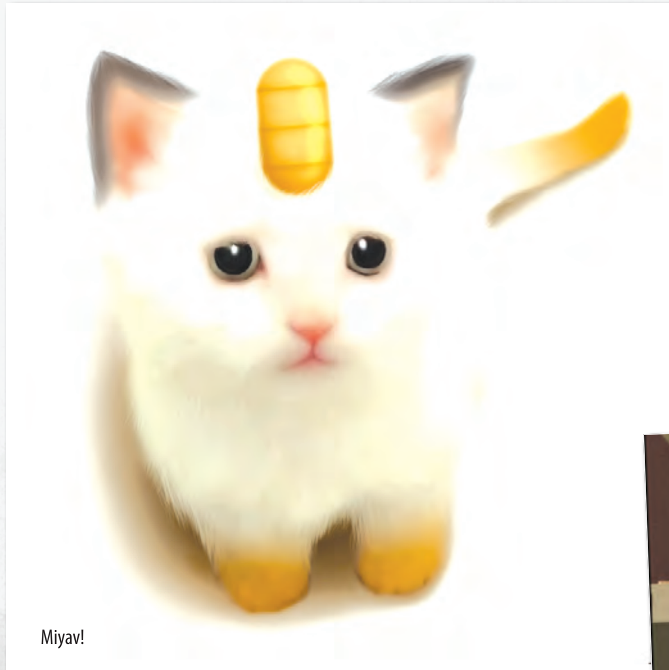
Ben de inadına cevaplayacağım o halde: RAM'lerini ılık suda beklettin mi hiç bişiycikleri kalmaz. Hatta bu şekilde %40'a varan performans artışı bile sağlayabilirsin (denemeyiniz, denerseniz de başınıza geleceklerden beni sorumlu tutmayınız).

Evet benim sorularım ve önerilerim bu kadar. Orada çalışan herkese dergi için takdirlerimi iletiyor, gelecekteki çalışmalar için de kolay gelsin diyorum. İyi akşamlar dilerim Eren Okka.
Onur Mert Erkan

Teşekkür ediyorum Erkan. Mert Erkan. Onur Mert Erkan.

Yine geldik sonuna idaresinin posta bir derken. Oluyor komik bazen yazmak tersten, ama lazım uzatmamak. İstiyorum bitirmek dilekleriyle yıl yeni: Anastas mum satsana! -*Eren Okka*

> *"Biliyorum Hititlere dayanan eski bir gelenek bu ama devrin değiştiğini kabul eden ve uygulamaya geçen ilk dergi OGZ olsun istemez misin?"*



Miyav!

Keloğlan Matematik Ülkesinde

Keloğlan ve Ak Sakallı Dede ile beraber kâh Küre Bacı'nın değiştirdiği Küpkent'i düzeltecek, Pasaklı Cadı'nın kaçırıp uyuttuğu Sultan Kız'ı kurtaracak, kâh Örüntü Mağarası'nın gizemli dehlizlerinde Sultan Kız ile beraber çıkış arayacak, Orman Cücesi'nin elinden Sevimli Rakamlar Ailesi'ni kurtaracaksınız.

Yeri gelecek zamanı durduran ve kendinden uzun hiçbir şeye tahammülü olmayan Minik Deve'ye kafa tutacak, yeri gelecek Dört Haramiler'in elinden artı işaretini kurtaracak, her şeyi eksilten Afacan Prens ile karşılaşacaksınız. Ve bütün bunları planlayan, kötülerin kötüsü Kuru Vezir ile amansız bir mücadeleye gireceksiniz.

İyiliğin, dostluğun ve MATEMATİĞİN kazanacağı bu büyük maceraya hazır mısınız?

Almayayım dediğinizi duyar gibiyim. Ne yalan söyleyeyim, oyunun kutusunda yazan bu satırları okurken benim de gözlerimden yaşlar geliyordu. Dedim ki ben bu oyunu incelerim, kaptım getirdim eve. Derken yolu Posta İdaresi'ne düştü, normal bir inceleme olarak yer bulamayınca kendine.

1. sınıf öğrencileri için hazırlanmış bir etkileşimli eğitim programı ya da diğer bir deyişle bir eğitici oyun Keloğlan Matematik Ülkesinde. MEB müfredatına tam uyumlu bölümlerinden birkaçını yaşıma rağmen hiç sıkılmadan bitirdim, kurulumun zahmetli olması ve Flash arayüzündeki bazı teknik aksaklıklar haricinde eleştirilecek bir yanını da bulamadım. Matematiği gayet eğlenceli bir şekilde öğretiyor olması bir yana, çok da güzel mesajlar veriyor insana. Önemli olanın kazanmak olmadığını söyleyen kaç oyun gördünüz ki şimdiye kadar?

Keloğlan'dır benim adım
Diyar diyar dolaşırım
Doğru iyi güzel derdim
Kötülerle savaşırım

Matematiği severim
Sayılardır arkadaşım
Toplar çıkarır bulurum
Çözüm benim göbek adım

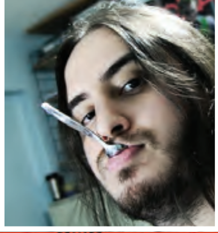
Keloğlan Matematik Ülkesinde'yi okula yeni başlamış veya başlayacak bir yakını olan herkese öneriyorum. Bir de açıkçası, Küre Bacı'nın kendisinin de küreye benzemesi bir tesadüf mü, geriye kalan otuz altı harami neredeler, bu soruların cevaplarını merak ediyorum.





PIXEL

bir de baktım ki...



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

BANA GÖRE 2010'UN
En İyi 5 Albümü: 1) Arcade Fire - The Suburbs, 2) Hurts - Happiness, 3) LCD Soundsystem - This is Happening, 4) God is an Astronaut - Age of the Fifth Sun, 5) Vampire Weekend - Contra
En İyi 5 Filmi : 1) Inception, 2) Black Swan, 3) The Social Network, 4) Toy Story 3, 5) Four Lions
En İyi 5 Oyun: 1) Heavy Rain, 2) God of War III, 3) Super Street Fighter IV, 4) Limbo 5) Gran Turismo 5

Geçen hafta Taksim'in ünlü bir cafésinde, insanlar okusun diye koyulan gazete, dergi rafında pek çok Oyungezer sayısı görmek şaşırttı beni çünkü böyle bir tesadüfle karşılaşmayı hiç aklıma getirmemiştim. İnsanların dergiye olan ilgisi kadar, mekandaki arcade makinelerine de ilgisi büyük mesela. Hâlâ Street Fighter II'yi pata küte oynayan yetişkin insanlar görmek, hem de eğlendiğin mekânda, harika bir duygu. Eski Tekken'lerin, PES'lerin, SF'lerin olduğu PS2'li TV'nin başında sürekli birilerini görmek, fonda da sevdiğin müziği dinlemek... Rüya gibi. "İnsanların" eskiye merakı çok olmayabilir ama hâlâ kulaklarında 80'lerden kalma müzikler çınlayan (büyük) bir kitlenin varolduğunu da bilmek, bu sayfaların değerini bir kez daha artırıyor, yazarını motive ediyor.

Hem bu gazla, hem "yeni yıla girdik lan" enerjisiyle (gerçi bu satırları yazarken her ne kadar dışımız 2010'da olsa da içimiz 2011'deydi) yeni bir Pixel köşesiyle huzurlanırızda Oyungezer. Son Jeton sayfalarına bu ay Jazz Jackrabbit 2 konuk oluyor. Yiğitcan'ın aklına sağlık, bizim bile unuttuğumuz bu oyunu hatırlattı ve kaleme aldı. Onun haricinde piksel yumağı olan Emre, yine hünerlerini gösterdi ve birbirinden ilginç konularla pek çok köşeyi süsledi. Sizlerden bir ricası var ama! Emre, kendi yazdığı bölümlerle ilgili görüşlerinizi merak ediyor, okurken aklınızdan geçenleri paylaşmanızı rica ediyor.

Ben de bir hatırlatma yapmak istiyorum. Eğer 2010 yılı içerisinde "hangi oyunu kaçırdığım için çok üzülürüm" diye bir soru varsa aklınızda, Limbo diyorum ısrarla! Xbox 360 platformuna özel olsa da oyun, bir şekilde fırsat yaratın, oynayın. Hem çok zor şartlarda, yıllarca çalışılarak yapılan bir oyun, hem hakkını sonuna kadar veren bir oyun, hem de çıkışı sonrası AAA oyunları bile geride bırakıp 2010 için pek çok site tarafından ödül yağmuruna tutulan bir oyun Limbo.

FLASH OYUN DEYİP GEÇMEYİN!

Diyelim ki aklınızda süper bir oyun projesi var. Bol bol güzel fikir, yaratıcı mekanikler, sürprizli bölümler... Ama ne deli gibi kod öğrenebilirsiniz, ne grafik motorlarıyla uğraşabilirsiniz, ne de bilgisayarınız güçlü. Hemen arkanızı dönüp gitmeyin! Dünyadaki diğer amatör oyun tasarımcıları bu aşamaya gelince ne yapıyor dersiniz? Büyük fikirlerini Flash'a uyarlayıp piyasaya sürüyor. Kısa sürede ve az maliyetle yapıldığı için fikrinizi sunmak adına artık bu platformlar daha önemli ve takipçisi her zamankinden daha fazla. Bunun son örneğini SHIFT Extended'da gördük. Hayatına Flash oyun olarak başlayan ve dört devam oyunuyla siyah ve beyazı birbirine harika bir şekilde yediren bu yapım, artık bir PSN oyunu. Ve haliyle Flash versiyonunun iki katı içeriğe ve mekaniğe sahip. Yapımcısının neler hissettiğini varın siz düşünün… Shift tek örnek değil elbette. Sevgili kıl adam Fancy Pants Adventure da aynı kaderi paylaşıyor. Balloons, Alien Hominid, N+ de hep basitten gelip kendi kemik kitlesini yarattıktan sonra milyonlara ulaşan yapımlardı. Yeter ki farkınızı bu platformlarda ortaya koyabilin…



OYUN DÜNYASININ ANNESİ KİM?

Oyun dünyasının "babası"nın Mario'nun yaratıcısı olan Shigeru Miyamoto olduğu yönünde ortak bir kanı var biliyorsunuz. Peki sizce bu dünyanın "annesi" kimdir? Meğer cevabı Yu Suzuki'ymiş. Yu Suzuki kendisine bu yakıştırmayı yapma gereğini neden duydu bilmiyoruz ama çok da haksız sayılmaz (cinsiyet açısından ortaya çıkan tutarsızlığı görmezden gelirsek). 1983'te Sega'ya katıldığında, firmanın üzerindeki sis bulutlarını dağıtacak kadar güzel projelere imza attı. İnsanları karanlık odalarından çıkarıp daha aydınlık yerlere çekmek için yeni fikirler peşinden koştu. Virtua Fighter, Virtua Cop, Shenmue veya OutRun desek mesela? "Ben oyun dünyasının annesiyim" açıklamasını yaparken Miyamoto'ya laf atmayı da ihmal etmiyor Suzuki. Miyamoto'nun sürekli aynı şeyler üzerinde çalıştığını ama kendisinin yeni şeyler denemekten korkmadığını, yeni fikirler peşinde koştuğunu ve aynı şeyleri yapıp durmaktan çok sıkıldığını söylüyor. E haksız da değil Suzuki.



GAME PACK 012'DE BİZİ NELER BEKLİYOR?



Game Room'u XBLA kullanıcıları bilir. Arcade, Atari2600 ve Intellivision oyunlarını emüle edip XBLA'nin retro servisinde sunarlardı. Çıkardıkları son paket de gayet ilgi çekiciydi. Örneğin Blades of Steel, Trick Trap 1771, Pitfall 2 ve Vectron. Güzel haberse bu pakete gelecek 11 ismin daha oluşu. Arcade: Amidar, Detana!! Twinbee, Food Fight, MIA: Missing in Action, Pooyan, Sunset Riders, Twinbee. Atari2600: Off the Wall, Thwocker, Warlords. Intellivision: Volleyball… Bu isimler içerisinden elbette ki en çok *Sunset Riders*'ı istiyoruz ve bekliyoruz.

SUPER STREET FIGHTER IV KARARIYOR!

Daha önce de burada belirttiğimiz gibi Yun ve Yang karakterleri, SSFIV'ün arcade versiyonuna geliyor. Fakat yayınlanan son bir trailer var ki, dedikoduların haklı olduğunu kanıtladı. Evil Ryu ve Oni Akuma da oyunun Arcade Edition'ına dahil olacak. Eski SF'ciler Evil Ryu ve Oni Akuma'yı yakından bilir. Street Fighter hikâyesinde de yeri olan bu "karanlık tarafa geçmiş" karakterlerle ilgili henüz bir oyun içi videosu yok; hareketleri nasıl bilemiyoruz, ama oyunun çehresini değiştireceğine inanıyoruz. Arcade Edition'ların bir gün DLC olarak da konsollara geleceğini tahmin etmek zor değil, oynayamayacağım bu karakterlerle diye üzülmeyin lütfen!



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

[Sıradan bir gündür. Mahallede misket devrini bitirip, gazoz kapağı devrini başlatma konusunda tartışmalar sürmektedir]
Apaçi: ... Yani şimdi boş yok he mi?
Sinan: Evet aynen öyle, 50 liraya [eski para] torbadan kurra çekiyorsun. Mutlaka bir şey kazanıyorsun.
Apaçi: Büyük ödül ney?
Sinan: Büyüköd... Şu Örümcek Adam çizgi romanları işte...
Tuğbek: Şş... sinan...
Sinan: ...veya şurada görmüş olduğunuz 20 misketlik torba, ki 3 tanesi gafliktir.
Tuğbek: Sinan, Sinan!
Sinan: Nehü?
Tuğbek: Olm bu akşam Alyen varmış TRT2'de...
Sinan: Alyen mi? O ne ki?
Tuğbek: Ben de bilmiyom... 5 yıl önce babam abimi götürmüştü sinemaya, beni götürmemişlerdi korkulu film diye. Çok merak ediyom.
Sinan: Heee... 10'dan önceyse izlerim. Sonraysa izlemem, annem kızıyor
Tuğbek: Ben izliycem mutlaka, çok heyecanlıyım.
Sinan: Ben hiç korkmam ayrıca filmlerden...
[Akşama]
Tuğbek: SİNEEEEAN!
Sinan: HIAAAanneni! Nebaarıyon? Nebiçim filmmiş be o, göğsünden fırladığı haşırt diye. Televizyon odasından kaçtım anca.
Tuğbek: Yabırak, örümcek adamları yürütmüş Apaçi!
Sinan: Ühüeeee! Neyse ki misketler duruyo... Misketler?! MİSK?!!!
Tuğbek: Ühüeeee! 3'ü gaflikti onların yaaaa!

UNUTULMAZ SERİLER

ODAMIN IŞIĞI AÇIK KALSIN ANNE

ALONE IN THE DARK



Bugünün oyuncuları, korku-macera türünün ezelden beri Resident Evil ve Silent Hill hükümdarlığında olduğu yanılgısıyla yaşıyor olabilir. Ama bu iki delikanlıya "Siz yokken bu mahallede biz top koştururduk genç!" diye caka satabilen başka bir seri var aslında. O da, 1989 yapımı Sweet Home'u saymazsanız, türün asıl başlangıç noktası olan ve Infogrames tarafından yaratılan Alone In The Dark serisi. Aman canım, kim korkar NES grafiklerinden Allah aşkına?



Bu koskoca seri başlangıçta yalnızca tavan arasında geçen ufacık bir bölümden ibaretti. Başı sonu olan bir oyun değil, sadece bir prototipti. Ekipte projenin görsellerini çizecek biri olmadığı için de uzun süre öyle kaldı, ta ki bir yarışma düzenleme fikri ortaya çıkana kadar. Yarışma dediğime bakmayın ha, çok az kişi katılmış, neyse ki doğru insan da bu katılımcılar arasındaymış ve onun da gelmesiyle ekip tamamlanmış.

Artık bu türün değişmezi olan 2B arka planların üzerine 3B poligon karakterler kullanılarak hazırlanan oyun, üzerine H.P. Lovercraft esintileri taşıyan büyük malikânelerde ve ıssız kasabalarda geçen korku senaryoları serpiştirilince tadından yenmez hale gelmiş, oyun daha çıkar çıkmaz efsane olmuş. Ama ta o zaman bile "Heykelin altına aküyü tak, çıkan anahtarı al" tarzı absürd bulmacalar varmış kıymetli goyunsever.

İlk oyunun 92'de yaşadığı bu katmerli başarı, elbette bu yeni tür adına birçok serinin önünü açtı. Ve devam oyunları ardı ardına raflara sıralanmaya başladı. İstikrarlı bir seri değildi AitD. İkinci oyun çok aksiyondu, üçüncüde köklerine döndü ama ilkinin tadını yakalayamadı. Bu arada diğer yapımcılar da boş durmuyordu ve AitD, bizzat esin kaynağı olduğu yeni oyunların gerisinde kaldı. Seri adına reboot olan dördüncü oyun büyük oranda Resident Evil klonu olarak hazırlandı. İki yıl önce çıkan ve oyun dergileri tarafından yerden yere vurulan son oyundaysa seri tam anlamıyla başkalaşım geçirmişti. Bu sefer hakikaten korkunun ellerine düşmüş bir şehirde sadece hayatta kalmaya çalışıyorduk. Ama karizmatik dedektifimiz, korku ve gizem avlayan başkarakterimiz Edward Carnby yıllara inat hep aynı kaldı.



Ayrıca bir de çizgi romana konu olan serinin, unutmak için amansız bir mücadele verdiğimiz iki parçası daha var ki bilin bakalım kime ait? Uwe Boll tabii ki! Eksik olmasın (lafın gelişi), seri adına çektiği iki film de gerçek anlamıyla "kâbus" gibiydi. Kendisinin ellerini tekrar öpüyoruz buradan.

Tek dileğimiz Alone in the Dark'ın cillop gibi bir oyunla geri dönüp rakiplerine korku salması. Yıllardır karanlıktan korkmayı özler hale gelmişim yahu. Nerede benim pilli fenerim? -Emre Sümer





ÇAYLAKLARA SAYGI





IORI YAGAMI

Alemin kralı geliyooorrr!

Kusura bakmayın oyungezerler, en sevdiğim oyun karakterini tarafsızca tanıtmamı beklemeyin benden. İlk gördüğümde kırmızı saçlı, bacaklarının arasında kemer bulunan, kaba, sessiz ve takım arkadaşlarının maçını izlemeyecek kadar umursamaz bu karakter oldukça karizmatik gelmişti bana. Tek etkilenen ben değilmişim, nitekim SNK tarafından sadece **Kyo Kusanagi**'ye yeni bir rakip olarak yaratılan Iori, popülerlik konusunda baş karakteri bile anında gölgede bıraktı.

Tabii bunda safkan bir rocker olan Iori'nin üstün basgitar çalma yeteneğinin, sırtında taşıdığı klan simgesi hilalin ve keskin vuruşlarla süslediği ilginç dövüş tarzının da payı var. **Kunihiko Yasui**'nin seslendirmesiyle ölümsüzleşen karakterimizin yarattığı mahalle baskısı öylesine kuvvetliydi ki, yeni bir öykü adına kendisini KoF 99'da kullanmayı düşünmeyen SNK'nın kararını değiştirmesine bile sebep oldu. Hatta birçok çizer de yıllardır Iori'nin klasik tasarımını değiştirmeye korkmuştur aynı sebeple. Ama bana sorarsanız KoF 13'deki yeni hali de gayet hoş.

Şu an düşmanlık duydukları Kusanagi'lerle beraber, 1800 yıl önce durdurdukları **Orochi**'yle yaptıkları anlaşma, onlara mor alev kullanma yeteneği vermiş ama genç yaşta ölecek şekilde lanetlenmelerine sebep olmuştur. Bu lanetli klanın hayatta kalan son üyesidir Iori. Topu topu 30-40 yıl yaşayacağımı bilsem hayatta uğraşmam düşmanlıkla falan, gidip yer içer, gezerim şu kısacık ömrümde, haksız mıyım? Oysa eski düşmanları yeni ortaklar haline getirmekten sadistçe bir zevk alan kader, 97'yle beraber Kyo ve Iori'yi, Orochi'ye karşı tekrar aynı safta savaşmaya zorladı. Ama aralarındaki husumet hep baki kaldı.

Kendine ait drama ve müzik CD'leri, hatta "Iori Yagami Live -Alone-" isimli bir konseri bile olan Iori, Gamest dergisinin ve NeoGeo çalışanlarının da en favori karakteridir. 95'te dahil olduğu **King of Fighters** serisinin manga, anime ve oyunlarında, sayısız crossover'da yer almıştır. Iori uzun yıllar daha er meydanından inmeyeceğe benziyor. Kendisinin de dediği gibi, "Ay'a her baktığınızda" onu hatırlayın… **-Emre Sümer**

KİMLİK

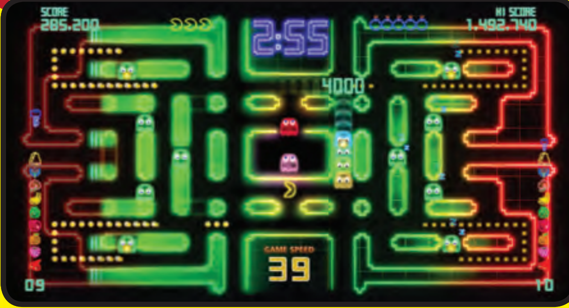
Doğum Yeri / Yılı: Japonya / 1975
Yapımcı Firma: SNK
Mesleği: Kyo Kusanagi'yle kapışmak, insanları küçümsemek
Favori Platformları: Arcade, NeoGeo, PS2







PSN



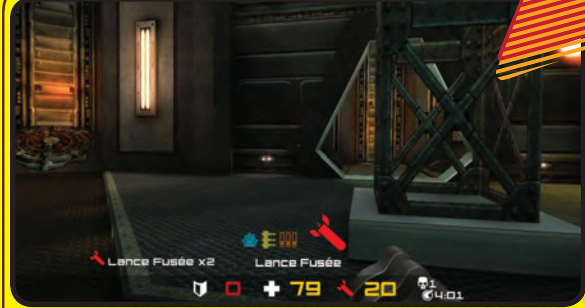
Pac-Man
Championship Edition DX
Boşan da semerini ye!

Pac-Man tam 30 yıldır fütursuzca yemeye devam ediyor dostlar! Eğer sizin de gözünüz doymadıysa bu sefer o puan yarışmalarının yapıldığı Championship Edition'ın Deluxe versiyonuyla karşınızdayız. Biz yedikçe daha da büyüyen bir labirent var karşımızda ve toplam dört kısımdan oluşuyor. Belirli bir süre içinde en fazla puanı yapmaya çalıştığımız Score Attack, "şu miktarda meyve topla" gibi görevlerden oluşan Time Attack ve bizi kovalamaktan bıkıp usanmayan hayaletlerimizi bolca yemeye çalıştığımız Ghost Attack olmak üzere üç ana mod bulunuyor. Tabii DX'e özel labirentler içeren dokuz ayrı bölüm, yapımcılarla röportajlar ve en yüksek puan videolarını izleyerek kıskanabileceğimiz bolca bonus emrinize amade. 30 yıldan sonra oturup hâlâ en yüksek puanı yapmaya çalışmak sıktı mı derseniz, tam tersine, dünya listelerinin zirvesine çıkmak için asıl oyun şimdi başlıyor!

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 24 Kasım 2010
Fiyat: 9,99$ / 800MP
Yapımcı: Namco Bandai
Oyuncu Sayısı: 1



XBLA



QUAKE ARENA ARCADE
You're tied for the lead!

Üç yıldır ha çıktı ha çıkacak derken içimizi kurutan Quake Arena Arcade, tüm elektriğimizi almak (ya da tam tersine "elektrik vermek") için geliyor. Karakterimizi ve arenayı seçip elimize geçen her silahla doğrudan birbirimize fütursuzca dalıyor, ölür ölmez de anında dirilip intikam diye haykırıyoruz. Açıkçası en sevdiğimiz dostları uzayın sonsuz boşluğuna atma fantezisi bu haliyle de aynı tadı veriyor. En çok adamı alaşağı eden er meydanının kazananı oluyor, olayın tüm özeti budur, hikâye falan hak getire yani. Aşırı hızlı, aksiyonlu ve heyecanlı bir kan banyosu anlayacağınız. Ama oyunun yıllardır verdiği eğlence hiç azalmamış, tam aksine XBLA versiyonuna özel yeni haritalar, karakterler ve oyun modlarıyla da iyice şaha kalkmış. Grafikleri sakın dert etmeyin, zira yaşı belli etmemek için bir güzel makyajlanmışlar. Ayriyeten bir de tek kişilik yeni bir senaryo modu olayın ruhuna ters olsa da açıkçası ilgi çekici. 11 yıldır Q3 kapışmaktan imanı gevremeyenlere hâlâ aynı şiddetle tavsiye edilir.
-Emre Sümer

Platform: Xbox 360
Çıkış Tarihi: 15 Aralık 2010
Fiyat: 800MP
Yapımcı: id Soft/Pi Studios
Oyuncu Sayısı: Çok



PİKSELASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



DESERT MOON
Ne buluyorlarsa şu çölde...

Üs koruma oyunları beni çıldırtıyor. Çünkü hangisine el atsam oyun bir noktada öyle bir karışıyor ki o üssü korumak imkansızlaşıyor, günlerce uğraşıp oyunun kurdu olmadan geçmek mümkün değil! Desert Moon'u işte bu makus talihi değiştirdiği için sevdim. Sıra tabanlı ilerleyen oyunda, paranıza göre askerleri düşman yolu üzerine uygun açıyla diziyorsunuz. Açı önemli çünkü askeriniz bakmadığı yere dönüp ateş etmiyor. Ayrıca bazı asker kısa menzil, bazısı uzun, bazısı hafif ama seri, bazısı da güçlü ama ağır saldırıyor. Kaynak yönetimi zaten işi oldukça stratejikleştiriyor ama saldırı esnasında destek birimleri de kullandığımızdan daha da ince düşünmek gerekiyor. Oyunda beş bölüm var ama kallavi bir beş bölüm. Bitirmeden bırakacağınızı sanmıyorum.
http://bit.ly/eFvWsH



FALLEN FROM THE MOON
Değişik bir çocuk, kabul edelim!

Ayda yaşayan çocuk gördük, hatta ay olan çocuk da gördük ama aydan düşmek de nedir! Öyle işte; dolunay zamanı ayda tutunamayıp dünyamıza düşüyor... Tamam, çok büyük bir macera denmez ama tıkla-bulmacaları çöz-yolu aç tarzı oyunları sevenleri ihya edecek cinsten bir macera başlıyor böylece. Görsel anlamda oldukça temiz bir işçilik var, belli ki üzerinde çok çalışılmış. Detaylı ve şirin. Müzikler de aynı şekilde bu tip bir oyun için oldukça kaliteli. Bazen öylece durup dinleyebiliyorsunuz. Bu arada çocuğumuz sürekli sağa doğru ilerliyor, siz de engelleri aşmasına yardımcı oluyorsunuz. Kolları çekiyor, ipleri kesiyor, anahtarları buluyor, mekanizmaları çalıştırıyorsunuz. Tıklıyor da tıklıyorsunuz. Zaten çok uzun da değil. Az zamanını iyi geçirmek isteyenlere.
http://bit.ly/fyCsle



GIBBETS 2
Gözünden okla vurulan adam

Eğer Kara Murat ya da Battal Gazi'nin yaptığı gibi hasmınızı iki gözünden ve alnının çatından vurmak gibi atraksiyonlara hevesliyseniz sizi bu tarafa atalım. Bu sefer asılmış ve can çekişen esirleri bağlı tutan ipleri kesmeye çalışıyoruz elimizdeki oklarla. Tabii sahip olduğumuz ok sayısı ve zaman oldukça sınırlı. Siz uygun biçimde nişan alana kadar ölüp gidebilir zavallılar, hatta sizin isabetsiz oklarınızla can da verebilirler, aman dikkat! Bölümler ilerledikçe bulmacalar coşuyor, fantastikleşiyor ve siz iyice kahramanlığı ele alıp oyunun esiri oluyorsunuz. Şahsen ben oyun zorlaştıkça daha da hırslandım. Komedi dozu yüksek ve bağlayıcı Gibbets 2 kesinlikle denenmeye değer.
http://tinyurl.com/gibbets2ogz



JAZZ JACKRABBIT 2

KAPLUMBAĞALARI DA VURURLAR, DEĞİL Mİ?

-YİĞİTCAN ERDOĞAN



Nereden başlamalı? Jazz Jackrabbit 2. Henüz ortalarda *Gears of War*, *Unreal Tournament* veya *Shadow Complex* gibi isimler zikredilmezken o vardı. Marcus Fenix değildi Epic'in ilk maskotu; Jazz'di, ve kardeşi Spaz. Onlar kahverengi oyunlar üzerine yüksek lisanslarını yapmadan önce rengarenk bir oyundan mezun olmuşlardı. Jazz Jackrabbit 2. Piyasaya çıkalı tam on iki sene olmuş ve benim için hâlâ en iyi Epic oyunu.

EPİK BEYANAT

Evet, Epic'in kan dökmeden oynayabildiğiniz oyunları da vardı bir zamanlar; en kahraman örneği de karşımızda. Jazz Jackrabbit 2'yi hiç oynadınız mı bilmiyorum, belki de hep istediniz ama olmadı. İşte bu geç inceleme, olmayanı oldurmak için yazılıyor. Hatta biraz daha ileri gideyim; hemen şimdi http://bit.ly/fx39HB adresine gidin, oyunu indirmeye başlayın ve oynayın. Hemen. Şimdi. Çok ciddiyim. Niye? Peki, makul bir soru. İkna olmak istiyorsunuz. Haliyle sadece "gidin oynayın" demek yeterli olmuyor, açıklamam gerek. Peki öyleyse, oturun. Sizi o siteye muhteşem bir hikâyeyle yollamasam içimde kalırdı zaten.

Bu öyküyü duymuştunuz aslında, daha önce *İlk Göz Ağrım*'da anlatmıştım. O yüzden çok kısa keseceğim bu sefer. Jazz Jackrabbit 2 benim için travmadan çıkan bir oyundu; okulun kabadayısı *FIFA 99*'umu almış, acımış ve karşılığında bunu vermişti. İlk bitirmeli oyunum. İlk gerçek oyunum. İlk bağımlılığım. O zamanlar bu bağımlılığın sebebini pek anlayabilecek durumda değildim ama eğer şu eşek kadar halimle, "pre-modern aile yapısında ekonomik üretimin temel belirleyici olması" üzerine okuduğum yazıyı bir kenara fırlatıp deliler gibi saatlerce Jazz Jackrabbit 2 oynuyorsam bunun çocukluk cehaletiyle zerre alakası yok. Epic'in o zamanlar da oyun yapmayı dibine kadar becerdiği gerçeğiyle ise ciddi ilişkisi olduğundan şüpheleniyorum.

Jazz Jackrabbit 2 ilk bakışta basit bir platform oyunu oysa ki. İki tane oynanabilir tavşanımız var, Jazz ve Spaz. Ve oyunumuz Jazz sevgilisine evlenme teklif edecekken yüzüğü alıp kaçıran hain kaplumbağanın peşinde geçiyor. Birçok farklı ve renkli seviye var; bunlar da dörde ayrılmış. *Formerly A Prince* ağırlıklı olarak bir şatoda ve bir laboratuarda geçiyor, *Jazz In Time* ise Viktoryan dönem İngiltere'si ve Harikalar Diyarı'nda. *Flashback*, JJR1'in ünlü bölümlerinin baştan yaratılışları, *Funky Monkeys* ise final bölümü, son kapışma burada yer alıyor. Her seviye muazzam espriler ve göndermelerle dolu; örneğin Harikalar Diyarı bölümünde nargile içen bir tırtılın çıkardığı dumanlara denk gelirseniz dünyanın sağıyla solu birbirine karışırken Jazz In Time'ın bölüm görselini gördüğünüz anda yarılabiliyorsunuz.

Jazz'i standart bir platform oyunundan ayıran iki şey var: İlki, düşman çeşitliliği. Tek bir seviye bile bir öncekinden düşman kopyalamıyor. Plaja indiğinizde Viktoryan kaplumbağaların yerinde yeller esiyor, şatodaki yarasalara ise ormanda pek rastlanmıyor. Her JJR2 bölümü ince ince işlenmiş, üç düşman iki bulut yapıp "Alın size Jazz" dememiş Epic. Silahları da öyle. İkinci belirleyici





özellik de bu işte. Jazz eli silahlı bir tavşan ve sahip olduklarını kullanmaktan hiç çekinmiyor. Onlarca mermi çeşidi var JJR2'de; buz, ateş, güdümlü füze, seken mermi, patlayıcı mermi... Farklı düşmanlar farklı silahlara karşı daha dayanıksız, bazı silahlar da size belli kapıları açıyor. Gizemleri o kadar güzel yerleştirmiş ki Epic, hem Jazz'le, hem Spaz'le (farklı özelliklerinden dolayı; Jazz kulaklarını pervane yapıp havada asılı kalabiliyor, Spaz'in ise çifte zıplama özelliği var) hem de farklı silah çeşitlerini farklı yerlerde kullanmak suretiyle defalarca oynayabiliyorsunuz oyunu. Bunu da tavsiye ederim, zira multiplayer'da hepsine ihtiyacınız olacak.

62'DEN İKİ TAVŞAN YAPMAK

Ha, evet, bir de o var değil mi? Multiplayer. Jazz ve Spaz beraber oynayabiliyor tabii ki, bir Mario ve Luigi durumundan söz etmiyorum. Bundan farklı multiplayer modları var JJR2'nin. Bir oyuncu Jazz'i, bir oyuncu Spaz'i alıyor. Beş tuşla tüm işler hallolduğundan tek bir klavyeden fazlasına dahi ihtiyaç yok. Battle modunu seçerseniz birbirinizin peşine düşüyorsunuz. Race modundaysa, evet yarışıyorsunuz. Capture the Flag de, isminden ne anlıyorsanız aynı o. Treasure Hunt ise en çok elması kimin ne kadar sürede alabileceğini ölçüyor. Silahlarınız, platformlarınız aynen yerli yerinde, diğer oyuncuyu da vurabiliyorsunuz. Beş saniye. Jazz Jackrabbit 2'nin herhangi bir multiplayer modunun tam bir cümbüşe dönmesi için gereken süre bu. Renk karmaşası zaten yerli yerinde, karakterler zaten sıyırmış, beş saniye içerisinde yanınızdaki arkadaşınızı dirseklemeye, deli tepmiş gibi kahkahalar atmaya başlıyorsunuz. Bunu tek kişilik oyun da bir dereceye kadar yapıyor, ama iş birlikte oynamaya gelince tam manasıyla dananın kuyruğu kopuyor ve o dana niyeyse böğürerek gülmeye başlıyor.

Peki bugün nasıl tüketmeliyiz Jazz'i? On iki sene önce JJR2 o günün havasına uygun bir oyundu; platform türü revaçtaydı, 3D oyunlar yeni yeni yükselen bir trend yakalıyorlardı ve oyunlarda yüksek puan yapmak oyunu bitirmekten çok çok daha az önemli olmasına rağmen hâlâ geçerli bir oyun mekanizmasıydı. Bugün biraz farklı olacak Jazz'e bakış açınız. Hızlı bir oyun Jazz Jackrabbit 2, bu yönden de platform oyunlarından ayrılıyor. Durup planlamanız gereken pek fazla zıplayış yok, en fazla tutunacağınız platformlar sizi biraz bekletiyor. Bunun dışında oyunun neredeyse tamamı gizem bulmak, düşman tüketmek ve puan toplamak üzerine. Bölümleri hızlı tüketmeniz, hele ki yirmi birinci yüzyıl oyuncuları olduğunuz düşünülürse bayağı bir olası. Bu da aslında JJR2'nin bugün oynanabilirliğine katkı yapan bir şey. Sizde derin yaralar açmayacak JJR veya uzun soluklu bir oyun tecrübesi yaşatmayacak. Başına oturacaksınız, yaklaşık on beş dakika çılgınlar gibi eğlenceksiniz ve sonra kalkacaksınız. On iki sene önce benim için böyle değildi fakat bugün sizin için kesinlikle böyle olacak ve bu iyi bir şey. Jazz Jackrabbit 2 on iki sene önce büyük bir stüdyo oyunuydu ama bugün onu bir indie olarak ele almanız sizin ve oyun için en hayırlısı olacaktır. *Cataclysm* ve ders aralarında oynayacak daha iyi bir şeyi olmayan biri olarak söylüyorum bunu.

SUPER JACKRABBIT BROS.

İkna oldunuz mu? Bence oldunuz. Bence Jazz Jackrabbit 2'nin temsil ettiği her şeyi; yani aksiyonu, hızlı oynanışı, oyunların altın çağındaki platformlarla günümüz oyunlarının hissiyatını birleştirmesini, renklerini, tavşanlarını, düşmanlarını, silahlarını acayip sevdiniz siz. Oyunu http://bit.ly/fx39HB linkinden indirip arkadaşlarınızla multiplayer'ına giresiniz geldi. Hatta Hamachi üzerinden (sunucuları bile vardı eskiden) bir sürü JJR2 fanatiğiyle kaynaşmak istediniz. O zaman geçiyor muyuz şimdi siteye? İndirmeye başlıyoruz değil mi? Uyarmadı demeyin, ciddi bir işe ayırmadığınız her saniyeniz JJR2 ile geçecek. Ufak oyunların bağımlılık yapıcı bağımsızlığı vardır ya? Onun işte "Epic" versiyonu JJR2'nin yarattığı. Büyük zihinlerin ufak oyunu. Alın, indirin, hazır ufak oyunlar da moda olmuşken arkadaşlarınıza da yayın; bakarsınız Cliffy B'yi Jazz Jackrabbit 3 projesini baştan düşünmeye ikna ederiz yahu, belli mi olur?

JJR2 ve ötesi

Jazz Jackrabbit 2, adından da anlayabileceğiniz gibi JJR serisinin ikinci oyunuydu. İlk oyun pek tutmamışsa da yeterince satmış ve Epic'e bir devam oyunu yapacak kadar sebep vermişti, üçüncüsünün de gelmesi bu yüzden bekleniyordu işte. Nitekim yapımına başlandı, üç boyutlu olması ve 2'nin bittiği yerden devam etmesi planlanıyordu. Hatta JJR2'nin ek paketi Secret Files'la öyküye eklenen Lori karakteri de oynanabilir olacaktı. Sonradan oyunun alfa kodu sızdığında öğrenecektik biz bunları tabii, o zamanlar hâlâ sırdı. Epic oyuna dağıtımcı bulamayınca projeyi rafa kaldırdı, bizim de aklımız kaldı o rafta. Pek sonraları Game Boy Advance'e Jazz Jackrabbit isminde bir oyun daha çıktı ama bu ne bir yeniden yapımdı ne de bir uyarlama. Bambaşka bir şeydi, açıkçası da rezildi. Almışlar Jazz'i uzaya falan göndermişler, Han Solo gibi bir şey olmuştu yahu, hatırlıyorum. Rezalet! Cliffy B arada "Jazz 3 olabilir tabii, neden olmasın" falan diyor da, kesin bir şeyler söyleyin yahu! En azından XBLA'da WiiWare'de falan görelim! (Yazının sonlarına doğru, giderek gazlanan yazar! -Serp.)



NE İYİ NE KÖTÜ

✔ Asla eskimeyecek grafik tarzı ✔ Gizemler ve sırlar ✔ Hızlı oynanış ✔ Silah ve düşman çeşitliliği
✖ Günün standartlarına göre kısa ömürlü
✖ Biraz fazla hızlı tüketebilirsiniz



> **Tür:** Platform > **Yapım:** Epic Games > **Dağıtım:** - > **Sistem:** Düşük > **Kutulu Fiyatı:** - > **Dijital İndirme:** -
> **Yaş Sınırı:** - > **Dahası İçin:** -

SON KARAR

GRAFİK	10/10
SES VE MÜZİK	8/10
HİKAYE / ATMOSFER	10/10
EĞLENCE	10/10

Pink Floyd sana mı sesleniyordu bilmiyorum ama koş tavşan koş, o kaplumbağayı vur, şu kurşunu al, ve hepsi bitince oturma, çünkü bir bölüm daha var yapılacak.

9.5

Ne Kadar Oynanır?
3-5 Saat



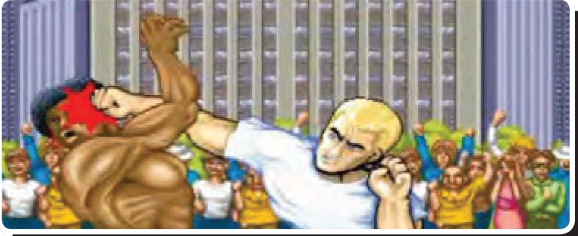
PIXEL

RETRO-MAN

En eski derginizin fotoğrafını çekin, bize yollayalım dediğimiz yarışma sonrası inbox'ımızı patlattığınız için teşekkür ederiz! "1MB'ı geçmeyecek şekilde yollayın" demeyi unutan ellerim kurusun! Tüm katılan arkadaşlara çok teşekkür ediyoruz öncelikle, pusuda bekleyen kurt gibi yarışmaya katılımda bulunan ve apartmana afiş olarak asılacak çözünürlüklerde yollanan fotoğraflarınızı görmek gerçekten de büyük zevkti! Anladım ki çoğunuzun eski oyun dergisi var ve çoğu da 90'ların ikinci yarısından. Pek azı ilk yarısından, daha da azı 80'lerin sonundanmış. Ah ah nerede o eski fosil oyuncular diyerek emoluk yapmak isterdim sizlere ama o hakkımı başka sayılarda kullanmak istiyorum!

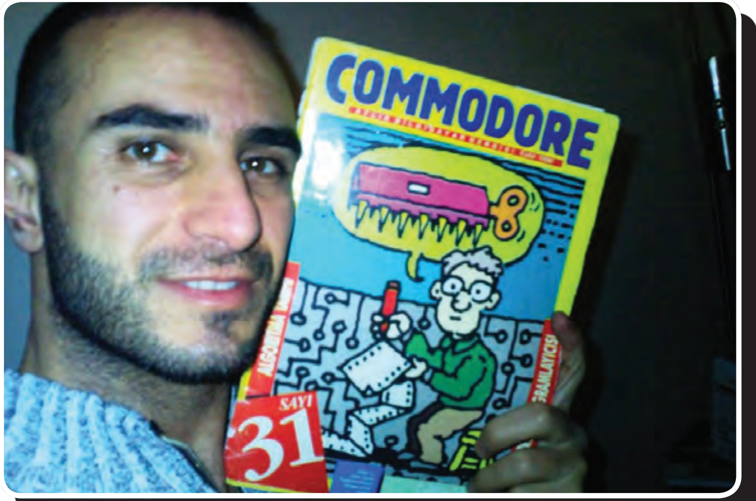
Geçen ayki yarışmayı kazanan okuyucumuz **Siyami Hocaoğlu**. Elindeki dergi Commodore'a ait. Yıl **1988**, aylardan Eylül. Gördüğünüz gibi dergisi 22 yıl sonra bile gıcır gıcır. Kendisini kutluyoruz.

Gelelim bu ayın yarışmasına. Bu ay sizden fotoğraf istemiyoruz! Yapmanız gereken tek şey, şu meşhur Street Fighter II'nin açılış sahnesindeki iki sokak dövüşçüsüne en **yaratıcı, en eğlenceli ve kısa "alt yazı" yazmak** ve volkan@oyungezer.com.tr adresine göndermek. İster diyalog olur, ister monolog, isterseniz de başka bir şey.



Bu ayki ödülümüzse **birinciye StarCraft II T-shirt'ü, ikinciye de 6 aylık Oyungezer aboneliği**. Her ne kadar benim gibi birisi her yeni bir yılda üzülse de, sizlere sağlıklı yıllar dilerim. Klavyenizin tuşu silik, taktuk sesi bol!





PIXEL YAZITLARI



COMMODORE 64'ÜN KONSOL FACİASI

Koyunun yalnızca etinden değil (hayır bizim Goyun'dan bahsetmiyorum), aynı zamanda sütünden, yününden, hatta kemiklerinden bile faydalanmak ülkemize özgü bir şey olmasa gerek. 90'lara doğru ev konsollarının, büyük yarışta bilgisayarlara kafa tutmaya başlaması, **Commodore 64**'le müthiş başarılar yaşayan Commodore firmasının aklına oldukça sinsi bir plan getiriyor: "Neden biz de C64'ümüzü konsola çevirmeyelim ki?" Kendine fazlasıyla güvenen firma, unutulmaz C64'üne kartuş ve joystick girişleri ekleyip birkaç ufak modifikasyonla kendisini konsol yarışının tam göbeğine bırakıveriyor: İşte karşınızda **"Commodore 64 Games System"** ev konsolu!





Fiendish Freddy's Big Top O'Fun, International Soccer, Flimbo's Quest ve Klax'tan oluşan dört oyunlu bir kartuşla beraber 89'un yılbaşı sezonunda su yüzüne çıkıyor C64GS. Ama büyük umutlar beslenen sistem bir anda baş aşağı gitmeye başlıyor. Neden derseniz, say say bitmez. Öncelikle C64'ün klavyesine güvenerek birçok tuş kullanan oyunlar, konsolun yalnızca iki tuşlu joystickleri yüzünden oynanması imkânsız bir hal alıyor. Ve bu sebeple zaten C64 versiyonlarının birebir kopyası olan oyunları tekrar programlamak istemeyen yazılımcı firmalar da birer birer çekiliyor Commodore'un yamacından. Vah zavallım!

Geldi mi üst üste gelir derler ya, yazılımcılar yetmez gibi oyuncular da sırtını dönüyor Commodore'a. Haksız da sayılmazlar, dokuzuncu yılını görmüş olan bu sistem çoktan çağın gerisinde kalmış, herkesler NES ve SMS kuyruğuna girmiş. Bir darbe de sadık kitlesinden yiyor firma, orijinal C64 kullanıcıları konsolun hiçbir yeni özelliği olmadığını belirtip zaten C64'te de joystick girişi ve TV bağlantısı olduğunu söyleyerek C64GS almak istemiyorlar. Eh herhalde, sadece yükleme sürelerinin kısalması ve otomatik oyun başlatma özelliğinin gelmesi yeni konsol almak için yeterli bir sebep sayılır mı kıymetli okur?

BEN SANA KONSOL OLAMAZSIN DEMEDİM, ADAM OLAMAZSIN DEDİM!

Tabii bu müthiş başarısızlığa "talihsizlik" demek saflık olur, asıl sorun NES ve SMS tarafından çoktan ele geçirilmiş piyasaya oldukça geç giren ve "yeni" dediği konsolu için hiçbir yaratıcı fikir kullanmayan Commodore'da. Ama daha suçluyu saptamaya bile fırsat bulamadan, çoğu yılbaşı döneminde hediye olmak üzere 5000 civarı bir satışın ardından, Avrupa dışına bile çıkamadan 1-2 ay gibi süper kısa bir sürede beyaz bayrağı çekiyor C64GS. Düşünün, bu facia o kadar hızlı gerçekleşti ki sistem öldüğünde yalnızca 28 oyunu vardı ve hepsi de C64 oyunlarının uyarlamasıydı! Bu süreç firmanın gözünü öylesine korkuttu ki aslında çok iyi özelliklere sahip yeni konsolu **Commodore 65** projesini apar topar iptal etti.

Bir yılı aşkındır size bu satırlardan sesleniyor ve aslında hep aynı şeyi söylüyorum sadık goyunseverler. Ve artık buradan aç kurt firmalara da sesleniyorum: Yeri geldiğinde durmasını bilin arkadaşlar! Bu ne hırs, bu ne celal? Kafanızı piksellerine ayırmak zorunda bırakmayın beni!

-Emre Sümer

Eski Dergilerim

"Ne? Amiga mı? Iyyy..." diye burun kıvıran ey yeni nesil oyuncu! Gır gır. O zamanlar oyuncular ve oyuncu okurlar sadece tüketici miymiş! Amiga ile süper oyunlar oynayıp grafikler, kodlar arasında kaybolmak da bir racondu icabında! Pop-art destekli bu Amiga sayısından gördüğünüz gibi bir "rehber" furyası almış başını gitmiş. O günün "Yeni Nesil" başlığı altında konuşulanlara bakın hele. Bir de aşağıda ufak puntolarla "Eye of the Beholder 2" yazısı var ki, Amiga alasımız geldi. Kaça satarsınız ki?



Oyungezer

SAYI: 39 - 2011/12

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Ekrem Atamer, Iraz Naz Demir

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Grup Direktörü:
Talha Okur, talha@oyungezer.com.tr

Reklam Trafikeri:
Derya Gerçek derya@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 1 Ocak 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Oyungezer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve basın-yayın kanunlarına uymaktadır. Bu dergideki yazılar ve görsel malzemeler SETİ Yapım ve Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilse bile kullanılamaz.

Sırasız Cümleler - 13

Bir hırsızı evinizi soyarken yakalarsanız paniğe kapılmayın. En iyi yöntem onu soymaktır. İlk siz davranın ve hırsızın kol saatiyle cüzdanını aşırın. O zaman, siz kaçarken o yatağınıza girmek zorunda kalır. Bir keresinde bu savunma yoluyla tuzağa düşüp, Des Moins'de altı yıl başka bir adamın karısı ve üç çocuğuyla yaşamak zorunda kaldım **-Bir Hırsızın İtirafları, Woody Allen**

DEAD SPACE 2



KÂBUSLARA HAZIR MISIN?

AYRICA

→ DC UNIVERSE ONLINE → LITTLE BIG PLANET 2
→ TWO WORLDS 2 → BULLETSTORM → KILLZONE 3
→ DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
→ ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Geçen sayının ayıpları!

1. Satış rakamımız için gaza gelip 15 bin demişiz. Halbuki 12,500'ü biraz geçmişiz. Olsun, mutluyuz.
2. "Eeee söz verdiğiniz Kinect incelemeleri nerde?" E, bu sayıda! (Öyle ama).
3. Guitar Hero: Warriors of Rock'ın tepesine PC yazmışız, PS3 olacaktı. Şaşırmışız biraz.

www.mavishop.com



İŞTE FUTBOL
İŞTE FIFA 2011





AMA DAHA FAZLASINI İSTEYENE
VALLAHİ PES,
BİLLAHİ PES!





ARADIĞINIZ TÜM PC VE KONSOL OYUNLARI MV SHOP'TA



Wii Oyunlarda Şok Kampanya
DS Oyunlarda Şok Kampanya

www.cizgireklam.com.tr



















19 Mayıs Caddesi, Arkon Residence
2.Blok NO:22/1 Şişli - İstanbul
Tel: 0212 380 01 50 Faks: 0212 272 24 43
e-mail: satis@mavishop.com

İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com
www.mvshop.net
yetkili@mavishop.com

ISAAC UZAYA DEHŞETİ GETİRİYOR.

Kabus geri döndü. Ama bu sefer kontrol Isaac'te. Sahip olduğu yeni silahları ve sıfır yerçekimi yetenekleriyle, bu kez korkuyu düşmanlarına hissettirecek.

DEAD SPACE 2





PS3 için Dead Space 2 Limited Edition'ı alın ve PlayStation MOVE için Dead Space Extraction'a ücretsiz sahip olun.

28.01.11 Piyasada

deadspace.ea.co.uk

Demoyu 21.12.10'den itibaren indirebilirsiniz.







PS3 PlayStation 3

PlayStation Move



PlayStation Network

EA

VISCERAL GAMES



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks of Electronic Arts Inc. "PlayStation," "PS3," "PS3," "PlayStation Move" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the